Manual del usuario PowerLite® W16SK

Contenido

Manual del usuario del proyector PowerLite W16SK

Bienvenido al *Manual del usuario* del proyector PowerLite W16SK.

Introducción

Consulte las siguientes secciones para obtener más información acerca del proyector y de este manual.

Funciones del proyector
Anotaciones utilizadas en la documentación
Dónde obtener más información
Ubicación de las piezas del proyector

Funciones del proyector

El Sistema de doble proyección en 3D PowerLite W16SK cuenta con estas funciones especiales:

Proyección en 3D

- Proyección 3D pasiva con lentes 3D pasivos (un par incluido)
- Compatibilidad con formatos 3D de proyección lado a lado, arriba y abajo y empaquetado de fotogramas (frame packing)

Sistema de proyección brillante, de alta resolución

- Hasta 6000 lúmenes de luminosidad (3000 × 2 proyectores) en modo 2D (emisión de luz blanca y emisión de luz de color)
- Resolución nativa de 1280 × 800 píxeles (WXGA)

Conectividad flexible

- Puerto HDMI para la conexión de una computadora o un dispositivo de video
- Dos puertos VGA para la conexión de múltiples presentadores
- Puertos para conectar un monitor y altavoces externos

Funciones de configuración y operación fáciles de usar

- Funciones Instant Off y Direct Power On de Epson para encender y apagar el proyector rápidamente
- Decodificador de subtítulos incorporado
- Relación de zoom óptico de 1,2× para una capacidad de zoom mejorada
- Bajo costo total de propiedad gracias a una vida útil más larga de la lámpara

Componentes adicionales
Equipo adicional y piezas de repuesto
Información de garantía

Tema principal: Introducción

Componentes adicionales

Dependiendo de cómo planee utilizar el proyector, será necesario obtener los siguientes componentes adicionales:

- Para recibir una señal de video compuesto, necesitará tres cables de video de tipo RCA o A/V y un divisor que sea compatible con señales de video compuesto. Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.
- Para recibir una señal S-Video, necesitará tres cables S-Video que sean compatible con su dispositivo y un divisor que sea compatible con señales S-Video. Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.
- Para recibir una señal VGA, necesitará dos cables VGA para computadora (puede comprarlos de un distribuidor de productos Epson autorizado). Si desea conectar el proyector utilizando un divisor, también necesitará un divisor que sea compatible con señales VGA (consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra) y un tercer cable VGA para computadora.
- Para recibir una señal de video componente, necesitará un cable de video componente a VGA D-sub de 15 clavijas y dos cables VGA para computadora (puede comprarlos de un distribuidor de productos Epson autorizado). También necesitará un divisor que sea compatible con señales de video componente (consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra).
- Para recibir una señal HDMI, necesitará tres cables HDMI compatibles (puede comprarlos de un distribuidor de productos Epson autorizado). También necesitará un divisor que sea compatible con señales HDMI (consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra del divisor).
- Para recibir y ver una señal 3D, necesitará tres cables HDMI compatibles, un divisor que sea compatible con señales 3D y una pantalla plateada (ganancia recomendada: 2,3 a 2,7). Si su fuente de video es un disco Blu-ray 3D, también necesitará un reproductor Blu-ray que sea compatible con la reproducción 3D. Puede comprar los cables HDMI de un distribuidor de productos Epson autorizado. Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra del divisor, la pantalla o un reproductor Blu-ray.
- Para proyectar audio desde ciertos puertos, tal vez necesite un cable de audio que sea compatible con su dispositivo (disponible en tiendas). Consulte a su distribuidor local de productos de informática o electrónica para obtener información de compra.

Nota: Si su dispositivo de video cuenta con dos salidas de video, es posible que no necesite un divisor y sólo necesite dos cables de video.

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene sólo un puerto Mini DisplayPort, Thunderbolt o mini-DVI para salida de video, es posible que necesite obtener un adaptador que le permita conectarla al puerto HDMI o al puerto de video VGA del proyector. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que las computadoras Mac más antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio a través del puerto HDMI.

Tema principal: Funciones del proyector

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto

Equipo adicional y piezas de repuesto

Puede comprar pantallas, otros accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página global.latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Nota: La disponibilidad de los accesorios varía según el país.

Epson ofrece los siguientes accesorios opcionales y piezas de repuesto para el proyector:

Accesorio opcional o pieza de repuesto	Código
Lámpara de repuesto Epson genuina (ELPLP67)	V13H010L67
Filtro de aire de repuesto (ELPAF42)	V13H134A42
Lentes 3D pasivos para adultos (ELPGS02A)	V12H541A20
Lentes 3D pasivos para niños (ELPGS02B)	V12H541B20
Cámara de documentos Epson DC-06	V12H321005
Cámara de documentos Epson DC-11	V12H377020
Cámara de documentos Epson DC-20	V12H500020
Soporte universal para montaje en techo	ELPMBPJF
Kit de techo suspendido ajustable	ELPMBP01
Kit de placa de falso techo	ELPMBP02
Placa redonda de techo estructural	ELPMBP03
Columna (tubo) de extensión ajustable de 8 a 11 pulg. (20 a 28 cm)	ELPMBC01

Accesorio opcional o pieza de repuesto	Código
Dispositivo de seguridad Kensington	ELPSL01
Pantalla portátil Accolade Duet	ELPSC80
Pantalla portátil ES3000 (ELPSC26H)	V12H002S3Y
Cable de video componente a VGA	ELPKC19

Tema principal: Funciones del proyector

Información de garantía

El proyector incluye una garantía básica que le permite proyectar con confianza. Para obtener más información, consulte la garantía de su producto.

Tema principal: Funciones del proyector

Anotaciones utilizadas en la documentación

Siga las directrices de estas anotaciones cuando lea la documentación:

- Las **Advertencias** se deben seguir cuidadosamente para evitar lesiones corporales.
- Las **Precauciones** se deben respetar para evitar daños al equipo.
- Las **Notas** contienen información importante sobre el proyector.
- Los **Consejos** contienen sugerencias adicionales para la proyección.

Tema principal: Introducción

Dónde obtener más información

¿Necesita ayuda rápida sobre cómo usar el proyector? Búsquela aquí:

- Sistema de ayuda integrado

  Pulse el botón **Help** del control remoto o del proyector para obtener soluciones rápidas a problemas comunes.
- global.latin.epson.com/Soporte

  Consulte las preguntas frecuentes y envíe sus preguntas por correo electrónico al departamento de soporte técnico de Epson disponible las 24 horas al día.

Tema principal: Introducción

Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Uso del sistema de ayuda del proyector

Ubicación de las piezas del proyector

Revise las ilustraciones de las piezas del proyector para obtener más información acerca de ellas.

Piezas del proyector: Frontal/Superior

Piezas del proyector: Posterior

Piezas del proyector: Base

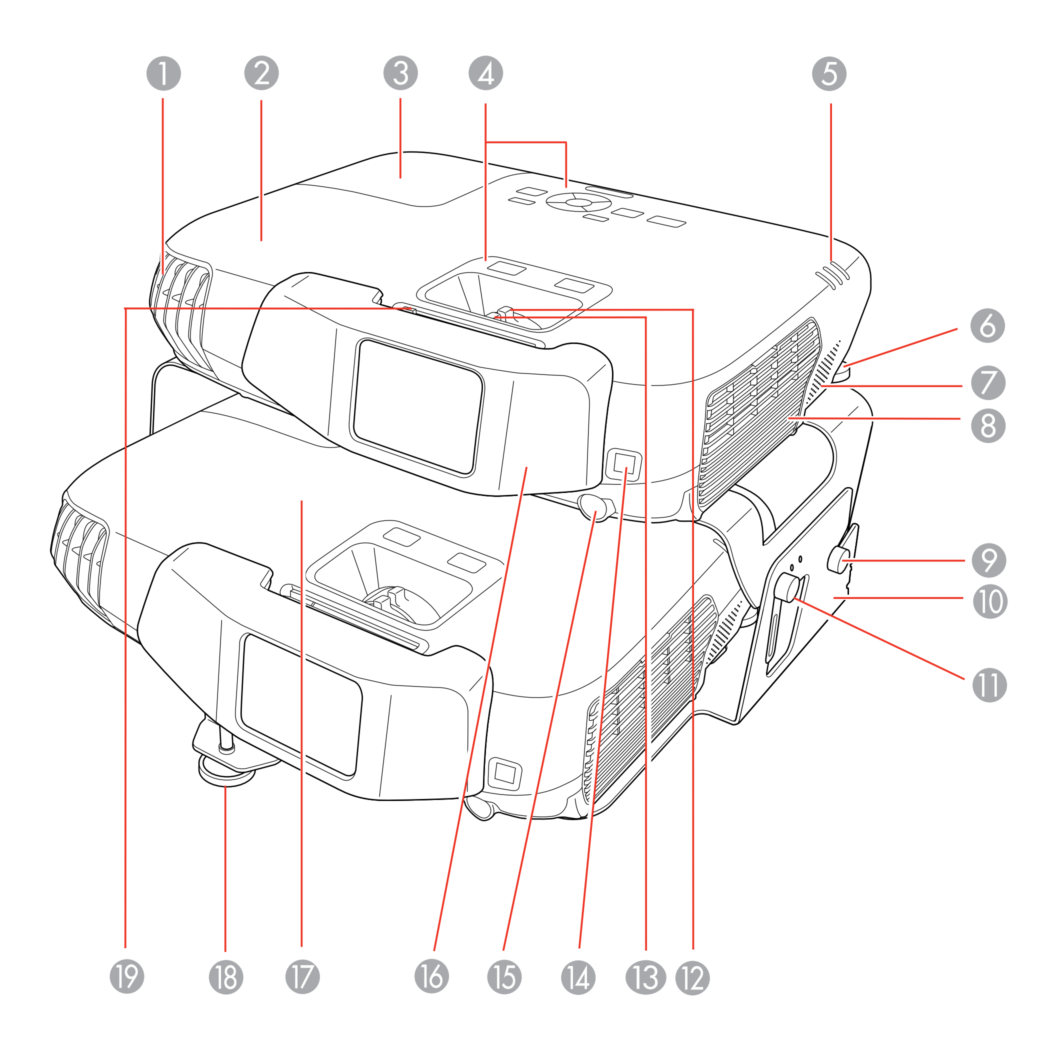
Piezas del proyector: Panel de control

Piezas del proyector: Control remoto

Tema principal: Introducción

Piezas del proyector: Frontal/Superior

Nota: Las piezas indicadas a continuación están disponibles en ambos proyectores:



1 Salida de aire

2 Proyector maestro

3 Tapa de la lámpara

4 Panel de control

5 Indicadores de estado

6 Punto de conexión del cable de seguridad y ranura para el dispositivo de seguridad Kensington

7 Altavoz
8 Tapa del filtro de aire y toma de aire
9 Conector de montaje de apilamiento
10 Montaje de apilamiento
11 Ajuste del ángulo de montaje de apilamiento
12 Anillo de zoom
13 Anillo de enfoque
14 Sensor de Screen Fit
15 Receptor del control remoto
16 Filtro polarizador
17 Proyector receptor
18 Pata ajustable delantera
19 Palanca de la tapa corrediza A/V Mute

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

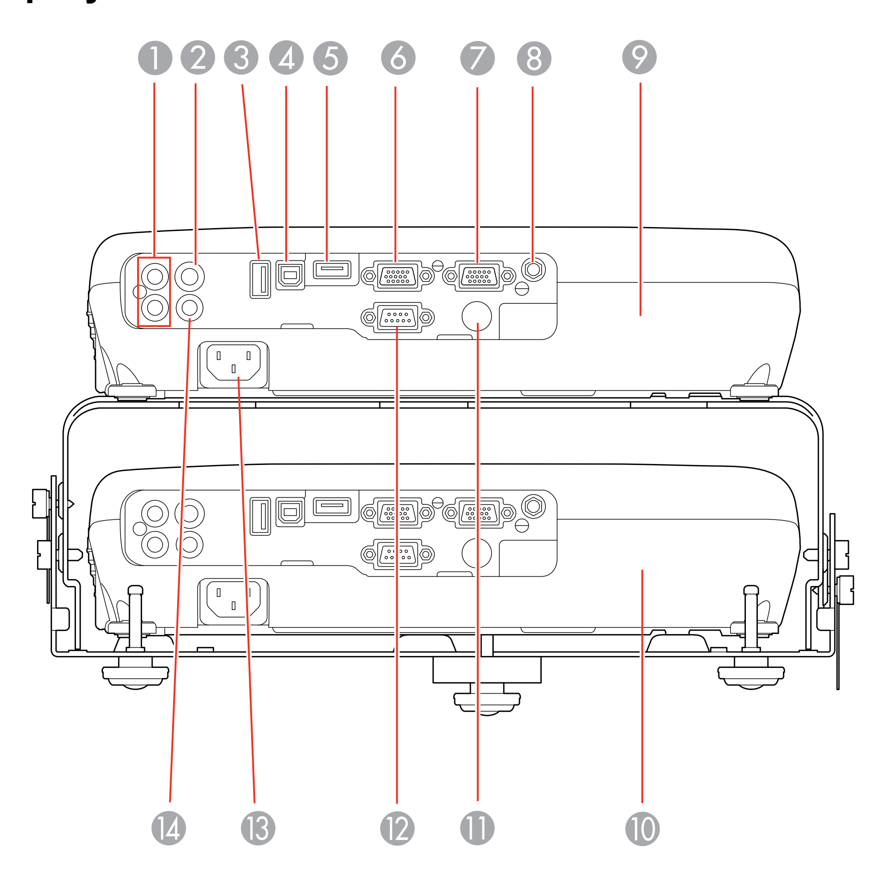
Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Tareas relacionadas

Instalación de un cable de seguridad

Piezas del proyector: Posterior



1 Puertos **Audio**

2 Puerto **S-Video**

3 Puerto **USB-A**/cámara de documentos (utilizado en el proyector maestro para conectarlo al proyector receptor; este puerto no funciona en el proyector receptor cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

4 Puerto **USB-B** (utilizado en el proyector receptor para conectarlo al proyector maestro; este puerto no funciona en el proyector maestro cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

5 Puerto **HDMI**

6 Puerto **Computer1**

7 Puerto **Monitor Out**/**Computer2**

8 Puerto **Audio Out**

9 Proyector maestro

10 Proyector receptor

11 Receptor del control remoto

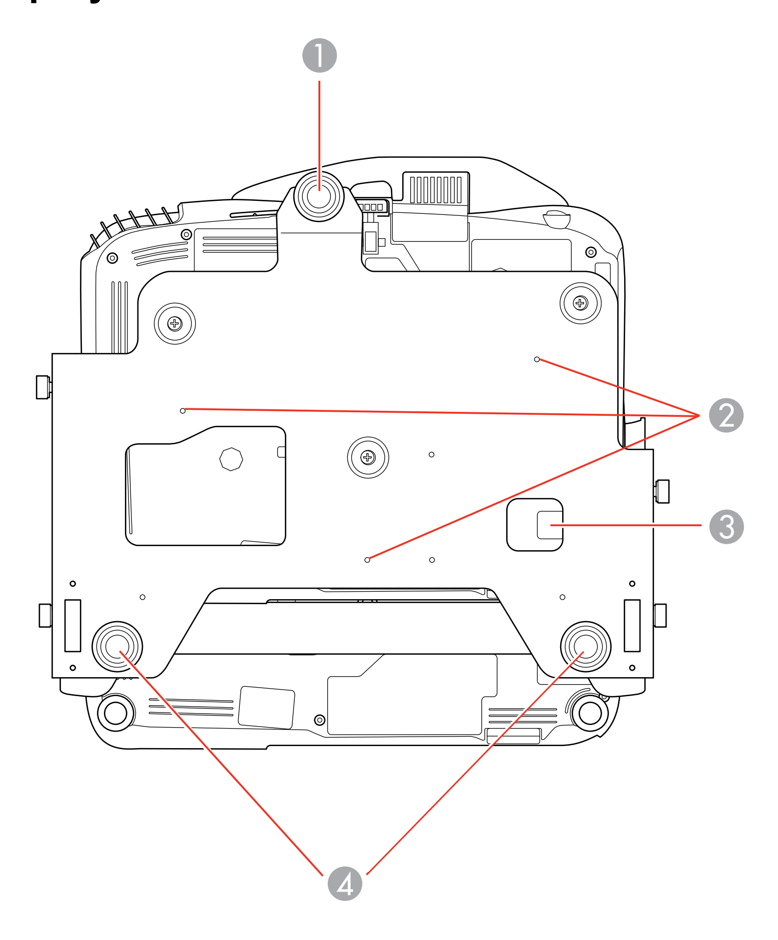
12 Puerto **RS-232C** (este puerto no funciona en el proyector receptor cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

13 Puerto de entrada de CA

14 Puerto **Video**

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

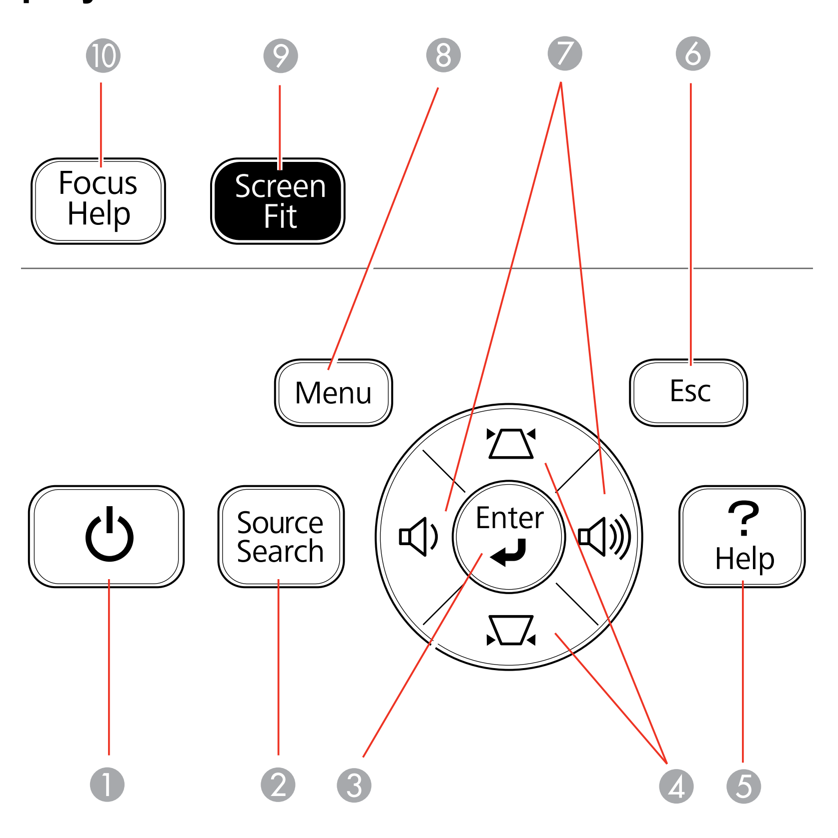
Piezas del proyector: Base



1 Pata ajustable delantera
2 Orificios para soporte de montaje
3 Punto de conexión del cable de seguridad
4 Pata ajustable trasera

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Panel de control



1 Botón de encendido

2 Botón **Source Search** (busca las fuentes conectadas)

3 Botón **Enter** (selecciona opciones)

4 Botones de flecha

5 Botón **Help** (accede a información de ayuda del proyector)

6 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones)

7 Botones de control de volumen y botones de flecha

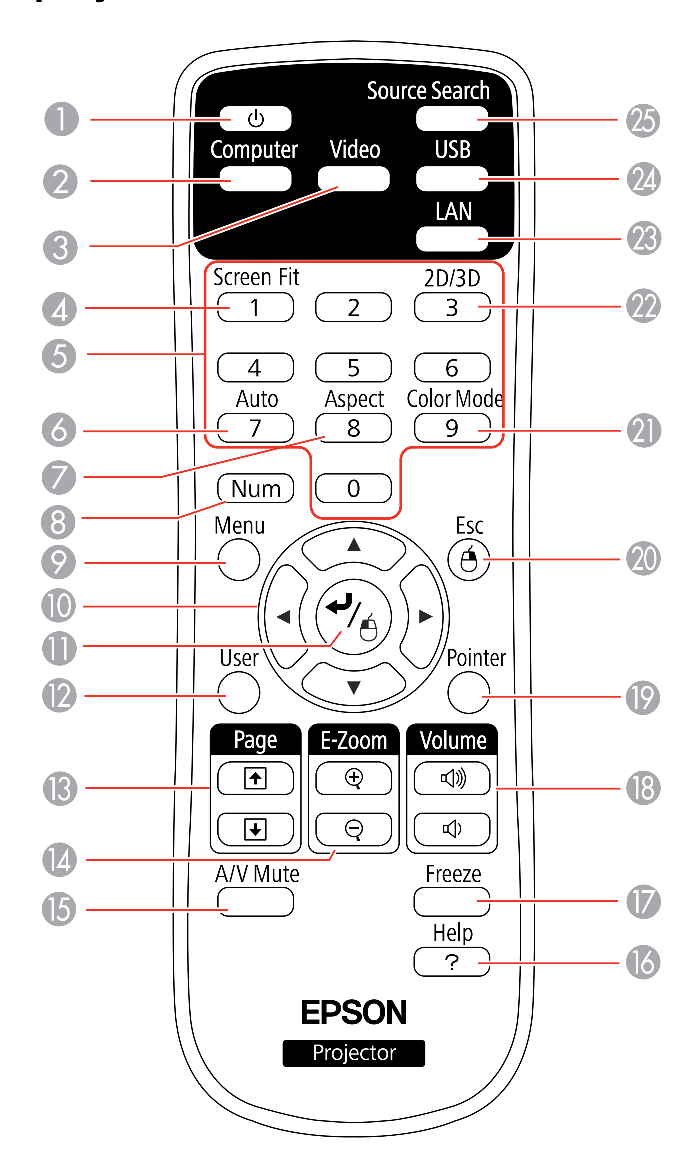
8 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

9 Botón **Screen Fit** (superpone las imágenes provenientes del proyector)

10 Botón **Focus Help** (este botón no funciona cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Piezas del proyector: Control remoto



1 Botón de encendido

2 Botón **Computer** (alterna entre las fuentes de computadora conectadas)

3 Botón **Video** (alterna entre las fuentes de video conectadas)

4 Botón **Screen Fit** (superpone las imágenes provenientes del proyector)

5 Botones numéricos (ingresan números)

6 Botón **Auto** (ajusta automáticamente los ajustes de posición, tracking y sincronización)

7 Botón **Aspect** (selecciona la relación de aspecto de la imagen)

8 Botón **Num** (cuando se mantiene presionado, cambia los botones numéricos a la función indicada en los números)

9 Botón **Menu** (accede al sistema de menús del proyector)

10 Botones de flecha (para navegar por las opciones en pantalla)

11 Botón Enter (selecciona opciones)

12 Botón **User** (se puede personalizar para diferentes funciones)

13 Botones **Page** hacia arriba/abajo (estos botones no funcionan cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

14 Botones **E-Zoom +/–** (acercan y alejan la imagen)

15 Botón **A/V Mute** (apaga la imagen y el sonido)

16 Botón **Help** (accede a información de ayuda del proyector)

17 Botón **Freeze** (detiene la acción del video)

18 Botones **Volume** hacia arriba/abajo (ajustan el volumen del altavoz)

19 Botón **Pointer** (este botón no funciona cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

20 Botón **Esc** (cancela/sale de funciones)

21 Botón **Color Mode** (selecciona los modos de visualización)

22 Botón **2D/3D** (alterna entre los modos 2D y 3D)

23 Botón **LAN** (este botón no tiene funcionalidad)

24 Botón **USB** (este botón no funciona cuando está utilizando los proyectores en una configuración apilada)

25 Botón **Source Search** (busca las fuentes conectadas)

Tema principal: Ubicación de las piezas del proyector

Configuración del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para configurar el proyector.

Colocación del proyector

Conexiones del proyector

Instalación de las pilas del control remoto

Apertura de las tapas de las lentes

Colocación del proyector

Puede colocar el proyector en casi cualquier superficie plana para proyectar imágenes.

También puede instalar el proyector en un soporte para montaje en techo si desea usarlo en una ubicación fija.

Tenga estas consideraciones en cuenta cuando seleccione una ubicación para el proyector:

- Coloque el proyector en una superficie resistente y nivelada o instálelo con un soporte de montaje compatible.
- Deje suficiente espacio alrededor y por debajo del proyector para proporcionar una ventilación adecuada y no lo coloque sobre o cerca de cualquier elemento que pudiera bloquear las ranuras de ventilación.
- Coloque el proyector dentro del alcance de una toma de corriente o de un cable de extensión con conexión a tierra.

Opciones de configuración e instalación del proyector

Distancia de proyección

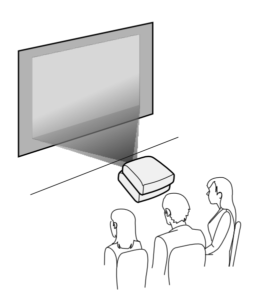
Tema principal: Configuración del proyector

Opciones de configuración e instalación del proyector

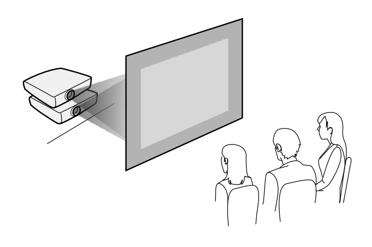
Puede configurar o instalar el proyector en las siguientes posiciones:

Nota: Para ver imágenes en 3D, debe proyectar sobre la parte frontal de una pantalla plateada diseñada para imágenes 3D pasivas.

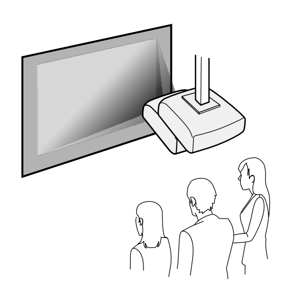
Frontal



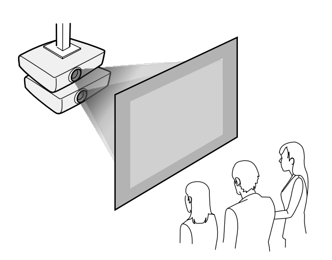
Posterior



Frontal/Techo



Posterior/Techo



Donde sea que instale el proyector, asegúrese de colocarlo directamente en frente del centro de la pantalla, de modo que quede perpendicular a ella, si es posible.

Si proyecta desde el techo o por detrás de la pantalla, asegúrese de seleccionar la opción correcta para el ajuste **Proyección** en el sistema de menús del proyector.

Tema principal: Colocación del proyector

Referencias relacionadas

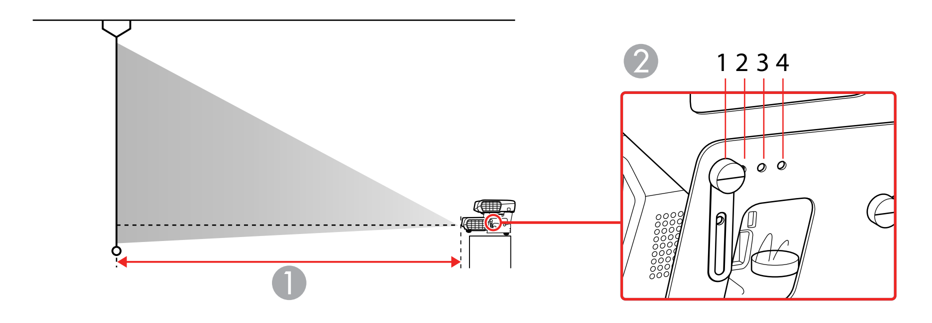
Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Distancia de proyección

La distancia a la cual coloca el proyector de la pantalla determina el tamaño aproximado de la imagen. El tamaño de la imagen aumenta entre más lejos esté el proyector de la pantalla, pero puede variar dependiendo del factor de zoom, la relación de aspecto y otros ajustes.

Nota: Cuando está viendo imágenes en 3D, puede utilizar pantallas de hasta 120 pulg.

Use las tablas que se presentan aquí para determinar aproximadamente qué tan lejos colocar el proyector de la pantalla en base al tamaño de la imagen proyectada. (Es posible que las cifras de conversión se hayan redondeado hacia arriba o abajo). Para obtener más información e instrucciones de instalación, consulte la *Guía de instalación*.



Pantalla o imagen con relación de aspecto 16:10

Tamaño de imagen o pantalla	Distancia de proyección (1) Mínimo a máximo	Número de orificio de tornillo (2)
80 pulg. (203 cm)	97 a 106 pulg. (248 a 270 cm)	4
100 pulg. (254 cm)	122 a 133 pulg. (310 a 338 cm)	3
120 pulg. (305 cm)	147 a 160 pulg. (373 a 407 cm)	2
150 pulg. (381 cm)	184 a 200 pulg. (467 a 509 cm)	1

Pantalla o imagen con relación de aspecto 4:3

Tamaño de imagen o pantalla	Distancia de proyección (1) Mínimo a máximo	Número de orificio de tornillo (2)
80 pulg. (203 cm)	110 a 121 pulg. (281 a 306 cm)	4
100 pulg. (254 cm)	138 a 151 pulg. (351 a 383 cm)	3
120 pulg. (305 cm)	166 a 181 pulg. (422 a 461 pulg.)	2
150 pulg. (381 cm)	208 a 227 pulg. (529 a 577 cm)	1

Pantalla o imagen con relación de aspecto 16:9

Tamaño de imagen o pantalla	Distancia de proyección (1) Mínimo a máximo	Número de orificio de tornillo (2)
80 pulg. (203 cm)	100 a 109 pulg. (255 a 278 cm)	4
100 pulg. (254 cm)	125 a 137 pulg. (319 a 348 cm)	3
120 pulg. (305 cm)	151 a 165 pulg. (383 a 418 cm)	2
150 pulg. (381 cm)	189 a 206 pulg. (479 a 523 cm)	1

Tema principal: Colocación del proyector

Conexiones del proyector

Puede conectar el proyector a una variedad de fuentes de computadora, video y audio para mostrar presentaciones, películas u otras imágenes, con o sin sonido.

- Conecte cualquier tipo de computadora que tenga un puerto de salida de video (monitor) estándar o un puerto HDMI.
- Para la proyección de video, conecte dispositivos como reproductores de DVD, consolas de juegos, cámaras digitales y teléfonos con cámara a los puertos de salida de video compatibles.
- Si su presentación o video incluye sonido, puede conectar cables de entrada de audio, si es necesario.

Precaución: Si usa el proyector en altitudes superiores a 4921 pies (1500 m), active el ajuste **Modo alta altitud** para asegurar que la temperatura interna del proyector se regule correctamente.

Conexión de fuentes de video
Conexión de computadoras
Conexión de un monitor de computadora externo
Conexión de altavoces externos

Tema principal: Configuración del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Conexión de fuentes de video

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar dispositivos de video al proyector.

Conexión de una fuente de video HDMI

Conexión de una fuente de video componente a VGA

Conexión de una fuente de video S-Video

Conexión de una fuente de video compuesto

Conexión de una fuente de video para sonido

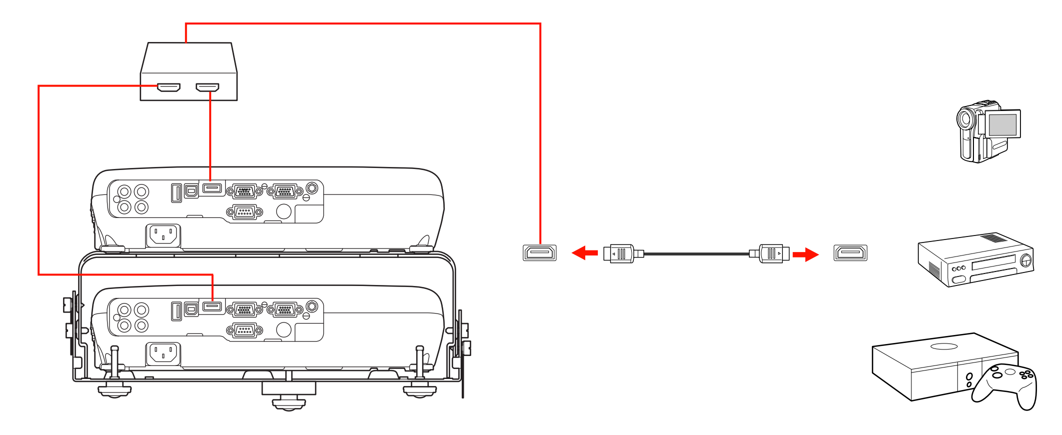
Tema principal: Conexiones del proyector

Conexión de una fuente de video HDMI

Si su fuente de video tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con cables HDMI (no incluidos) y un divisor que sea compatible con señales HDMI. La conexión HDMI proporciona la mejor calidad de imagen.

Nota: Si su fuente de video tiene dos puertos HDMI, es posible que no necesite un divisor.

1. Conecte un cable HDMI entre el puerto de salida HDMI de la fuente de video y el divisor.
2. Conecte un cable HDMI entre el puerto **HDMI** de cada proyector y el divisor.



Nota: El proyector convertirá la señal de audio digital emitida por la fuente de video en una señal analógica mono para el altavoz interno o en una señal analógica estéreo si va a conectar altavoces externos.

Nota: Si conectó una consola de juegos, puede tardar unos segundos para que aparezca la imagen. Para reducir el tiempo de retraso, configure la señal de salida de su consola de juegos a una señal progresiva de 480p o 720p. Consulte la documentación de la consola de juegos para obtener instrucciones.

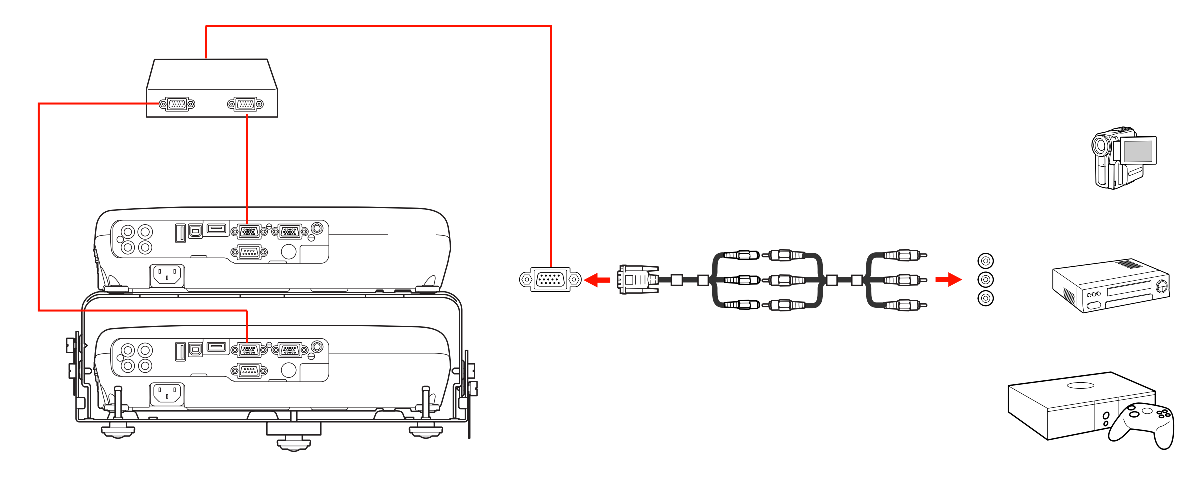
Tema principal: Conexión de fuentes de video

Conexión de una fuente de video componente a VGA

Si su fuente de video tiene puertos de video componente, puede conectarla al proyector con un cable de video componente a VGA, dos cables VGA para computadora y un divisor que sea compatible con señales de video componente. Dependiendo de los puertos de componentes, es posible que sea necesario utilizar un cable adaptador junto con el cable de video componente.

Nota: Si su fuente de video tiene dos grupos de puertos de video componente, es posible que no necesite un divisor.

1. Conecte los conectores de componentes a los puertos de salida de video componente del color correspondiente de la fuente, los cuales generalmente se denominan **Y**, **Pb**, **Pr** o **Y**, **Cb**, **Cr**. Si usa un adaptador, conecte estos conectores al cable de video componente, luego conecte el conector VGA al divisor.
2. Conecte un cable VGA para computadora entre el puerto **Computer** de cada proyector y el divisor.



Nota: Si usa los puertos **Computer2**, es posible que tenga que modificar el ajuste **Puerto Salida monitr** en el menú Extendida del proyector.

Si los colores de la imagen aparecen incorrectos, quizás tenga que cambiar el ajuste **Señal de entrada** en el menú Señal del proyector.

Nota: Si conectó una consola de juegos, puede tardar unos segundos para que aparezca la imagen. Para reducir el tiempo de retraso, configure la señal de salida de su consola de juegos a una señal progresiva de 480p o 720p. Consulte la documentación de la consola de juegos para obtener instrucciones.

Tema principal: Conexión de fuentes de video

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Tareas relacionadas

Conexión de una fuente de video para sonido

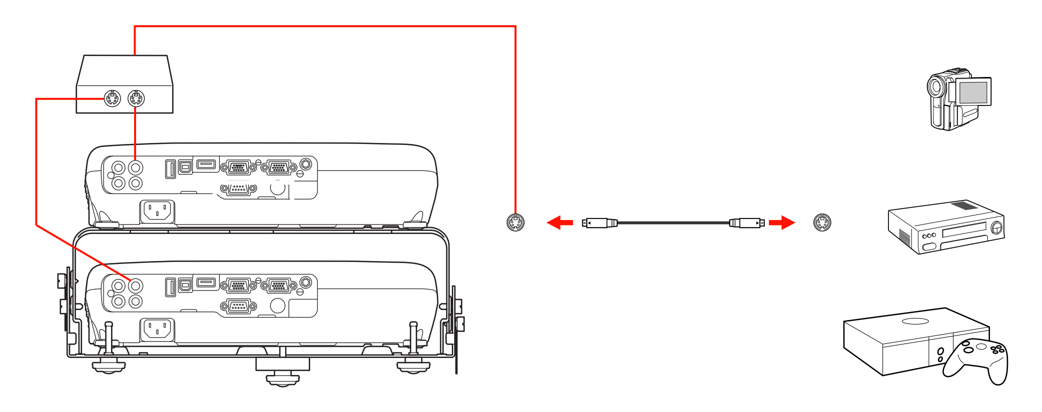
Conexión de una fuente de video S-Video

Si su fuente de video tiene un puerto S-Video, puede conectarla al proyector con cables S-Video (no incluidos) y un divisor que sea compatible con señales S-Video.

Nota: Si su fuente de video tiene dos puertos S-Video, es posible que no necesite un divisor.

1. Conecte un cable S-Video entre el puerto de salida S-Video de la fuente de video y el divisor.

2. Conecte un cable S-Video entre el puerto **S-Video** de cada proyector y el divisor.



Nota: Si conectó una consola de juegos, puede tardar unos segundos para que aparezca la imagen. Para reducir el tiempo de retraso, configure la señal de salida de su consola de juegos a una señal progresiva de 480p o 720p. Consulte la documentación de la consola de juegos para obtener instrucciones.

Tema principal: Conexión de fuentes de video

Tareas relacionadas

Conexión de una fuente de video para sonido

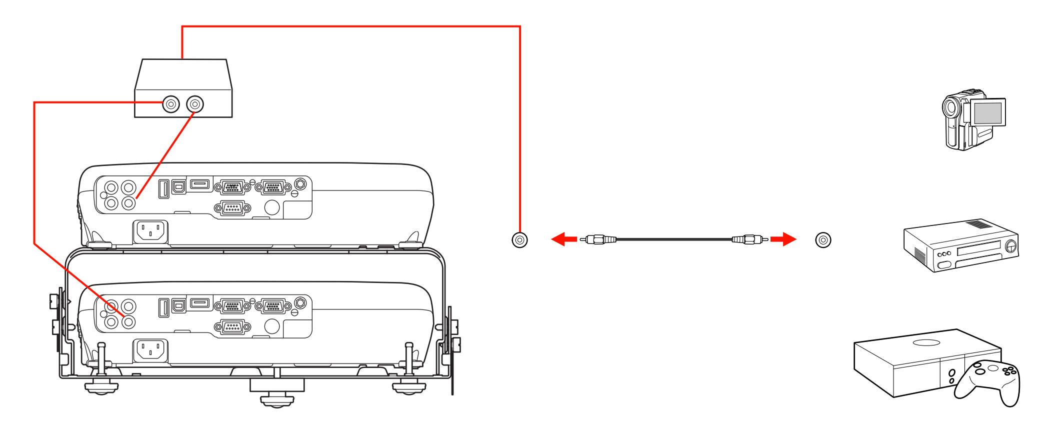
Conexión de una fuente de video compuesto

Si su fuente de video tiene un puerto de video compuesto, puede conectarla al proyector con cables de video de tipo RCA o A/V (no incluidos) y un divisor que sea compatible con señales de video compuesto.

Nota: Si su fuente de video tiene dos puertos video compuesto, es posible que no necesite un divisor.

1. Conecte un cable con el conector amarillo al puerto de salida de video amarillo de la fuente de video. Luego, conecte el otro extremo al divisor.

2. Conecte un cable entre el puerto **Video** de cada proyector y el divisor.



Nota: Si conectó una consola de juegos, puede tardar unos segundos para que aparezca la imagen. Para reducir el tiempo de retraso, configure la señal de salida de su consola de juegos a una señal progresiva de 480p o 720p. Consulte la documentación de la consola de juegos para obtener instrucciones.

Tema principal: Conexión de fuentes de video

Tareas relacionadas

Conexión de una fuente de video para sonido

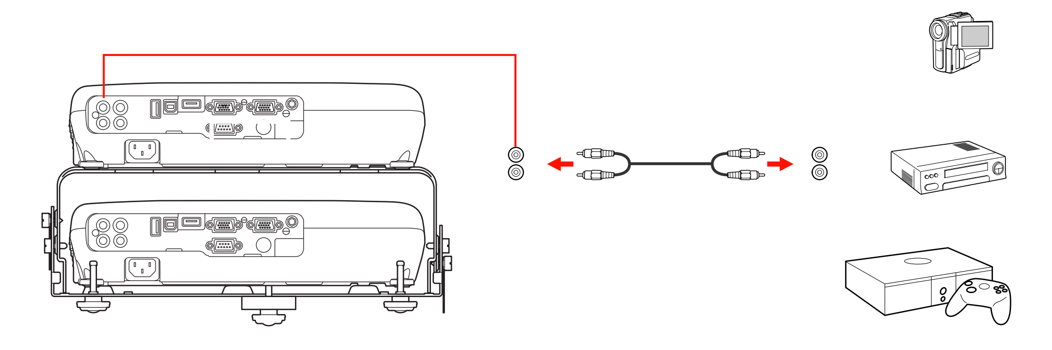
Conexión de una fuente de video para sonido

Puede reproducir sonido por medio del sistema de altavoces del proyector si la fuente de video tiene puertos de salida de audio. Conecte el proyector a la fuente de vídeo con un cable de audio RCA.

Nota: Si conectó una fuente de video al proyector utilizando un cable HDMI, la señal de audio se transfiere con la señal de video; no necesita un cable adicional para el sonido.

1. Conecte un extremo del cable de audio a los puertos de salida de audio de la fuente de video.

2. Conecte el otro extremo del cable a los puertos **Audio** de cualquiera de los proyectores.



Tema principal: Conexión de fuentes de video

Conexión de computadoras

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para conectar una computadora al proyector.

Conexión de una computadora para video VGA con cables VGA

Conexión de una computadora para video VGA con cables VGA y un divisor

Conexión de una computadora para video y audio HDMI

Conexión de una computadora para sonido

Tema principal: Conexiones del proyector

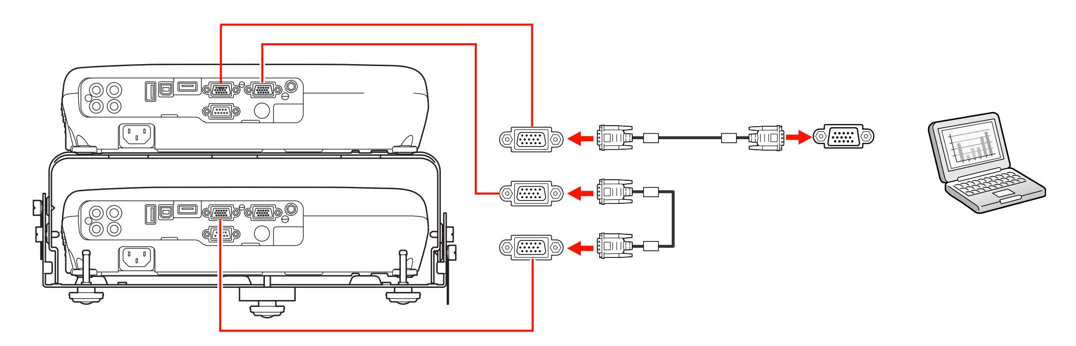
Conexión de una computadora para video VGA con cables VGA

Puede conectar el proyector a su computadora con cables VGA para computadora.

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene sólo un puerto Mini DisplayPort o mini-DVI para salida de video, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla a un puerto de video VGA. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles.

1. Si es necesario, desconecte el cable de monitor de la computadora.
2. Conecte un cable VGA para computadora al puerto de monitor de la computadora. Luego, conecte el otro extremo del cable al puerto **Computer** del proyector maestro.

3. Conecte un cable VGA para computadora entre el puerto **Computer2** del proyector maestro y el puerto **Computer1** del proyector receptor.



4. Cambie el ajuste **Puerto Salida monitr** en el menú Extendida del proyector a **Salida monitor**.
5. Apriete los tornillos de los conectores VGA.

Tema principal: Conexión de computadoras

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para sonido

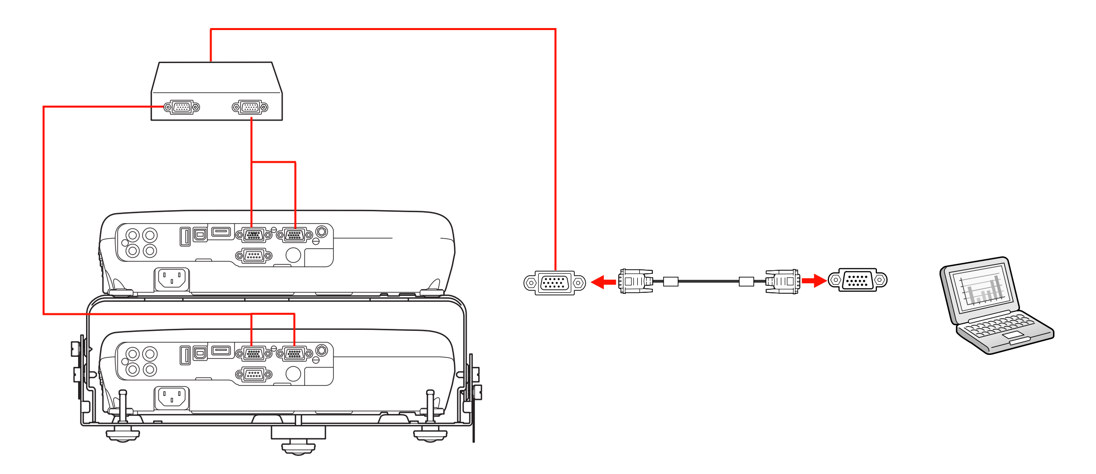
Conexión de una computadora para video VGA con cables VGA y un divisor

Puede conectar el proyector a su computadora con cables VGA para computadora y un divisor que sea compatible con señales VGA (si es necesario).

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene sólo un puerto Mini DisplayPort o mini-DVI para salida de video, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla a un puerto de video VGA. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles.

1. Si es necesario, desconecte el cable de monitor de la computadora.
2. Conecte un cable VGA para computadora al puerto de monitor de la computadora. Luego, conecte el otro extremo del cable al divisor.

3. Conecte un cable VGA para computadora entre el puerto **Computer** de cada proyector y el divisor.



Nota: Si usa los puertos **Computer2**, es posible que tenga que modificar el ajuste **Puerto Salida monitr** en el menú Extendida del proyector.

4. Apriete los tornillos de los conectores VGA.

Tema principal: Conexión de computadoras

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Conexión de una computadora para sonido

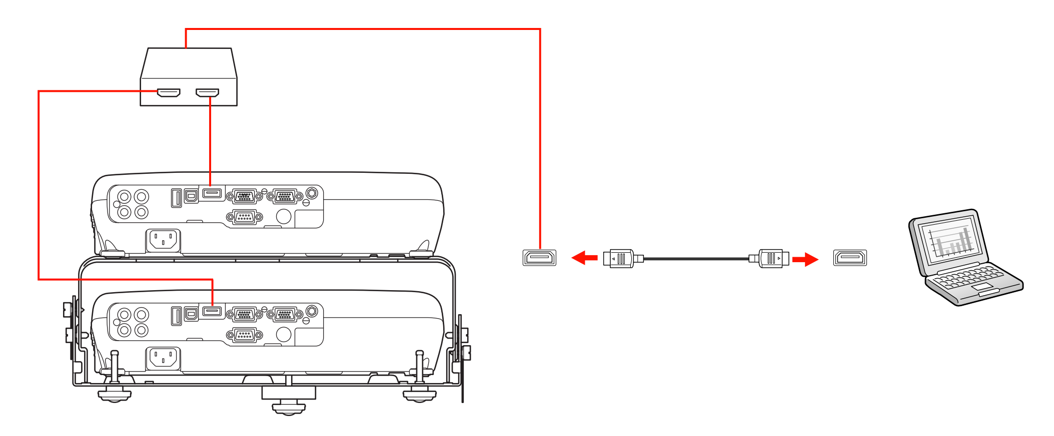
Conexión de una computadora para video y audio HDMI

Si su computadora tiene un puerto HDMI, puede conectarla al proyector con cables HDMI (no incluidos) y un divisor que sea compatible con señales HDMI.

Nota: Para conectar una computadora Mac que tiene sólo un puerto Mini DisplayPort o mini-DVI para salida de video, es necesario obtener un adaptador que le permita conectarla a un puerto HDMI. Póngase en contacto con Apple para obtener información sobre las opciones de adaptadores compatibles. Es posible que computadoras Mac antiguas (2009 y anteriores) no puedan reproducir audio a través del puerto **HDMI**.

1. Conecte un cable HDMI entre el puerto de salida HDMI de la computadora y el divisor.

2. Conecte un cable HDMI entre el puerto **HDMI** de cada proyector y el divisor.



Nota: El proyector convertirá la señal de audio digital emitida por la computadora en una señal analógica mono para el altavoz interno o en una señal analógica estéreo si va a conectar altavoces externos.

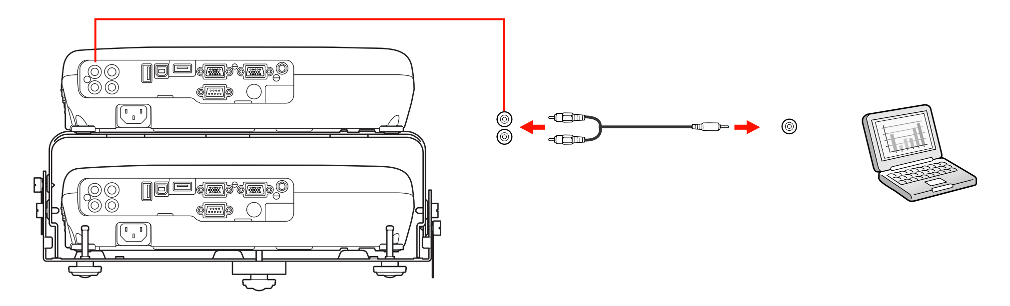
Tema principal: Conexión de computadoras

Conexión de una computadora para sonido

Si su presentación de computadora incluye sonido y no conectó la computadora a los puertos **USB-B** o **HDMI** del proyector, de todas formas puede reproducir sonido a través del sistema de altavoces del proyector. Simplemente conecte un cable adaptador con mini conexión estéreo (con un mini enchufe de 3,5 mm y dos enchufes RCA).

1. Conecte el cable de audio al enchufe de auricular o de salida de audio de su computadora portátil o al puerto de salida de audio o de altavoces de su computadora de escritorio.

2. Conecte el otro extremo del cable a los puertos **Audio** de uno de los proyectores.



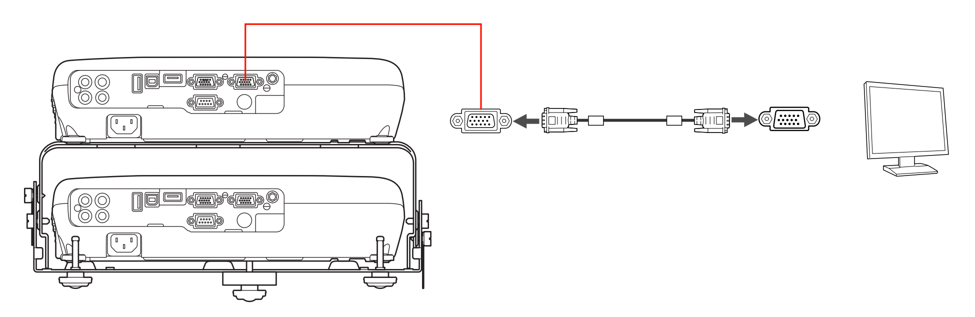
Tema principal: Conexión de computadoras

Conexión de un monitor de computadora externo

Si conectó el proyector a una computadora por medio del puerto **Computer**, también puede conectar un monitor externo al proyector. Esto le permite ver la presentación en el monitor externo incluso cuando la imagen proyectada no esté visible.

Nota: Es posible que los monitores que utilizan una frecuencia de actualización inferior a 60 Hz no muestren las imágenes correctamente.

1. Asegúrese de que la computadora esté conectada al puerto **Computer** del proyector. Si hay dos puertos de computadora, utilice el puerto **Computer1**.
2. Conecte el cable del monitor externo al puerto **Monitor Out** de cualquiera de los proyectores.



Nota: Es posible que tenga que modificar el ajuste **Puerto Salida monitr** en el menú Extendida del proyector.

Tema principal: Conexiones del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

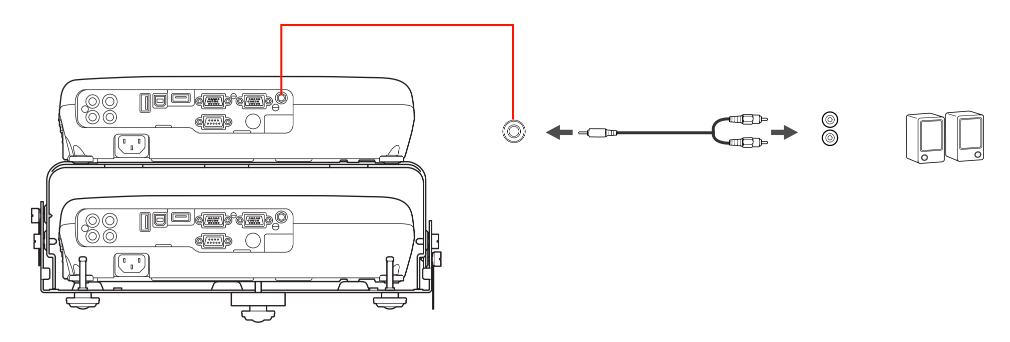
Conexión de altavoces externos

Para mejorar el sonido de su presentación, puede conectar el proyector a altavoces externos autoalimentados. Puede controlar el volumen mediante el control remoto del proyector.

Nota: El sistema de altavoces incorporado del proyector se desactiva cuando conecta altavoces externos.

Nota: También puede conectar el proyector a un amplificador con altavoces.

1. Asegúrese de que la computadora o la fuente de video esté conectada al proyector con cables de audio y de video, según sea necesario.
2. Localice el cable apropiado para conectar los altavoces externos, como un cable con mini conexión estéreo a conexión de clavija u otro tipo de cable o adaptador.
3. Conecte un extremo del cable a los altavoces externos, según sea necesario.
4. Conecte el extremo de mini conexión estéreo del cable al puerto **Audio Out** de cualquiera de los proyectores.



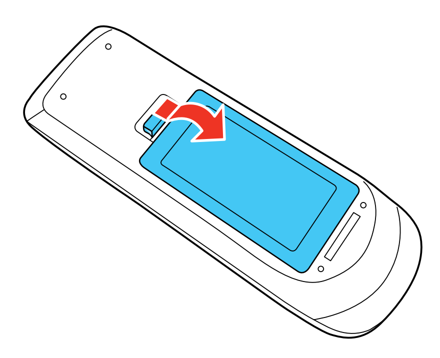
Tema principal: Conexiones del proyector

Instalación de las pilas del control remoto

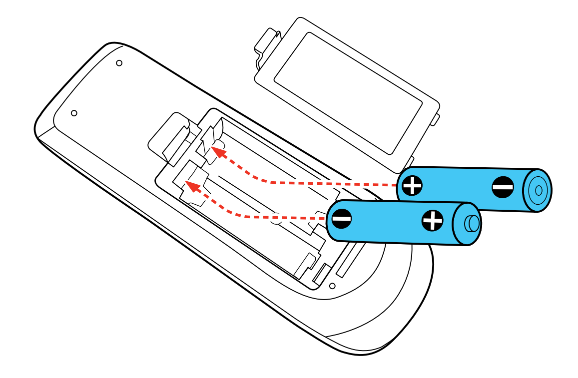
El control remoto usa las dos pilas AA que se proporcionan con el proyector.

Precaución: Utilice sólo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos, y no mezcle pilas nuevas y viejas.

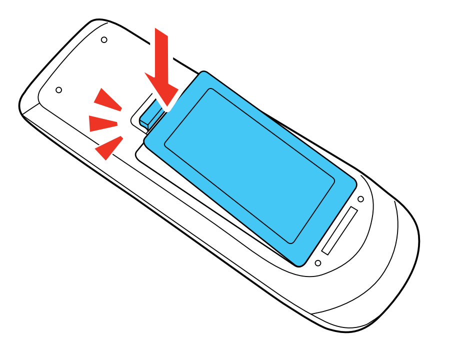
1. Abra la tapa del compartimiento de pilas.



2. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



3. Cierre la tapa del compartimiento de pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

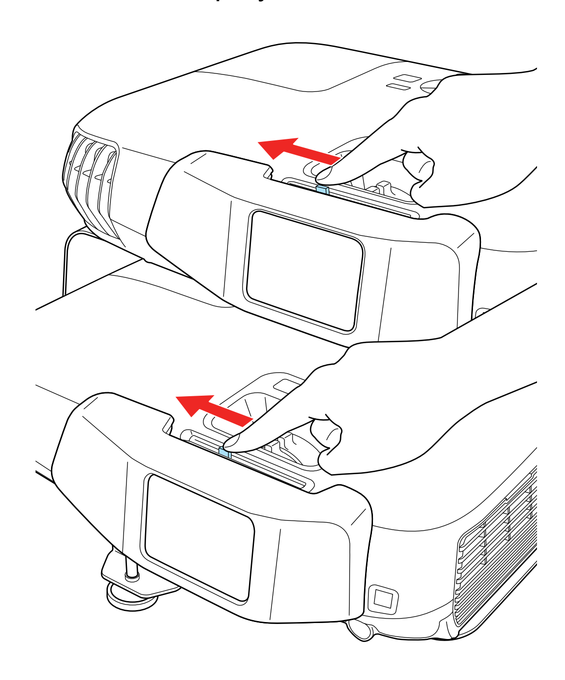
Tema principal: Configuración del proyector

Referencias relacionadas

Especificaciones del control remoto

Apertura de las tapas de las lentes

1. Para abrir las tapas de las lentes de los proyectores, deslice la palanca de la tapa corrediza **A/V Mute** de cada proyector.



2. Para cubrir las lentes o apagar temporalmente la imagen y el sonido proyectados, cierre las tapas corredizas **A/V Mute**.

Tema principal: Configuración del proyector

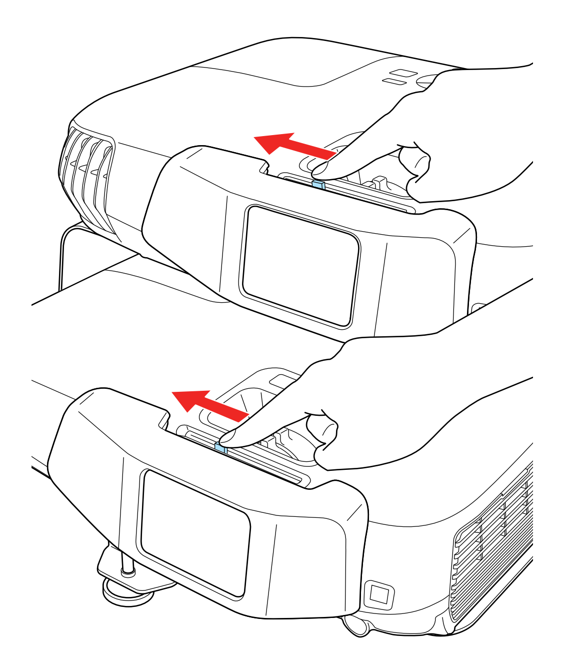
Uso de las funciones básicas del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar las funciones básicas del proyector.

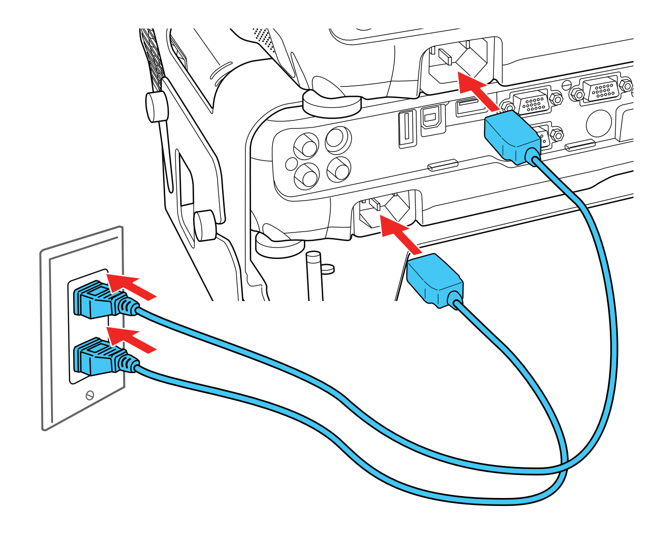
Encendido del producto

Encienda la computadora o el equipo de video que desee usar antes de encender el producto, de modo que pueda mostrar la fuente de imagen.

1. Abra la tapa de la lente de cada proyector.



2. Conecte el cable de alimentación a la toma de corriente de cada proyector.



3. Conecte los cables de alimentación a una toma de corriente.

   El indicador de encendido de los proyectores se ilumina de color naranja. Esto indica que el producto está recibiendo corriente, pero aún no se ha encendido (está en modo de reposo).

   Nota: Con la función **Direct Power On** activada, el producto se enciende al momento de conectarlo.

4. Pulse el botón de encendido del proyector maestro o del control remoto para encender el producto.

   Los proyectores emitirán un pitido y los indicadores de encendido parpadearán en color verde mientras se calienta el producto. Después de cinco segundos, los indicadores de encendido dejan de parpadear y se iluminan de color verde.

   Advertencia: No mire directamente a la lente de los proyectores mientras estén encendidas las lámparas. Ésto podría lastimarle la vista y es especialmente peligroso para los niños.

Si no ve una imagen proyectada de inmediato, pruebe lo siguiente:

- Compruebe que las tapas de las lentes estén completamente abiertas.
- Encienda la computadora o el dispositivo de video conectado al producto.
- Inserte un DVD u otro medio de video y pulse el botón de reproducción (si es necesario).
- Pulse el botón **Source Search** del proyector o del control remoto para detectar la fuente de video.
- Pulse el botón para la fuente de video en el control remoto.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Tareas relacionadas

Selección de una fuente de imagen

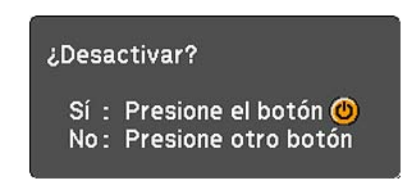
Apagado del producto

Antes de apagar el producto, apague la computadora conectada a él, de modo que pueda ver la pantalla de la computadora durante el apagado.

Nota: Para prolongar la vida útil del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando. La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto. La luminosidad disminuye con el tiempo.

1. Pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto.

   El producto muestra la pantalla de confirmación de apagado.

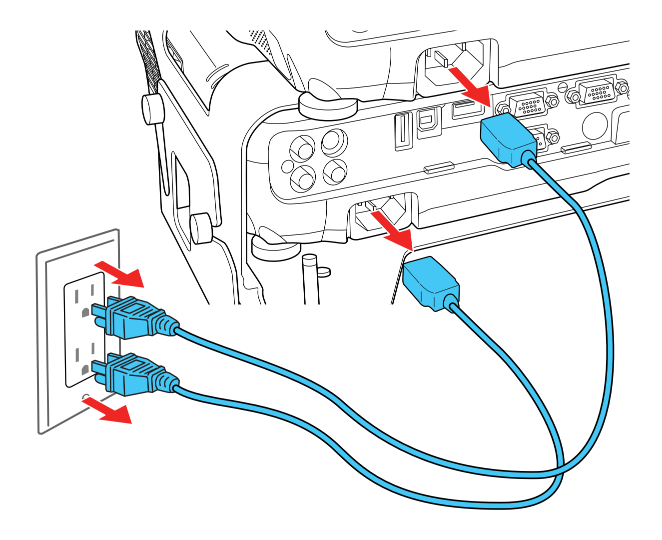
2. Pulse el botón de encendido otra vez. (Para dejarlo encendido, pulse cualquier otro botón).

   Los proyectores emitirán dos pitidos, las lámparas se apagarán y los indicadores de encendido se iluminarán de color naranja.

   Nota: Con la tecnología Instant Off de Epson, no es necesario esperar a que el producto se enfríe, de modo que puede empacarlo de inmediato para transportarlo (si es necesario).

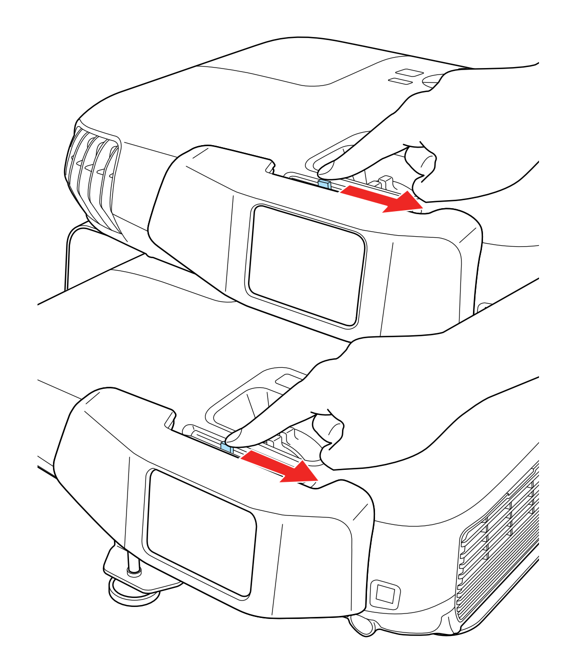
   Precaución: No encienda el proyector inmediatamente después de apagarlo. Encender y apagar el proyector frecuentemente puede acortar la vida útil de la lámpara.

3. Para transportar o guardar el producto, asegúrese de que los indicadores de encendido permanezcan iluminados de color naranja (pero no parpadeando), luego desconecte los cables de alimentación.

Precaución: Para no dañar los proyectores o las lámparas, no desconecte ninguno de los cables de alimentación cuando los indicadores de encendido estén de color verde o parpadeen de color naranja.

4. Cierre la tapa de la lente de los proyectores.



Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

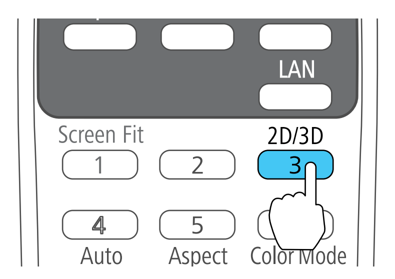
Visualización de imágenes en 3D

Puede utilizar su proyector para ver imágenes en 3D.

1. Conecte un dispositivo de video compatible con 3D al proyector utilizando cables HDMI compatibles. También es posible que necesite un divisor que sea compatible con señales 3D.
2. Encienda el dispositivo de video, luego encienda el proyector.
3. Inicie la reproducción desde el dispositivo de video.

   Nota: Asegure que el dispositivo de video esté configurado para reproducir contenido en modo 3D.

4. Pulse el botón **2D/3D** del control remoto para activar el modo 3D, si es necesario.



5. Póngase los lentes 3D pasivos.

Alcance de visualización de imágenes en 3D

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Componentes adicionales

Tareas relacionadas

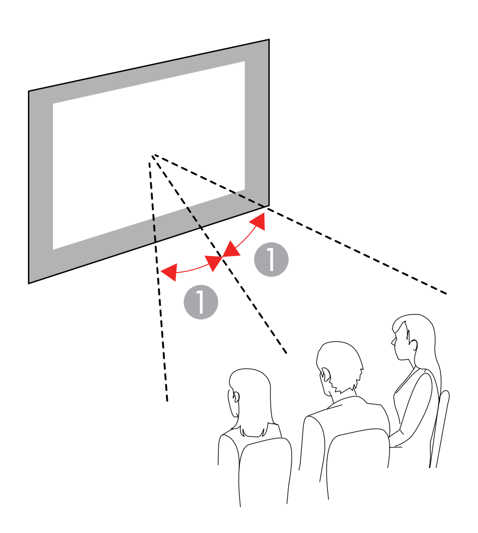
Conexión de una fuente de video HDMI

Conexión de una computadora para video y audio HDMI

Alcance de visualización de imágenes en 3D

Cuando proyecte imágenes en 3D, asegúrese de cumplir las siguientes condiciones:

- El tamaño de la pantalla es de 120 pulg. (305 cm) o menos.
- Está dentro del ángulo de visualización indicado aquí.



1 30°

Tema principal: Visualización de imágenes en 3D

Selección del idioma de los menús del proyector

Si desea ver los menús y los mensajes del proyector en otro idioma, puede cambiar el ajuste Idioma.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



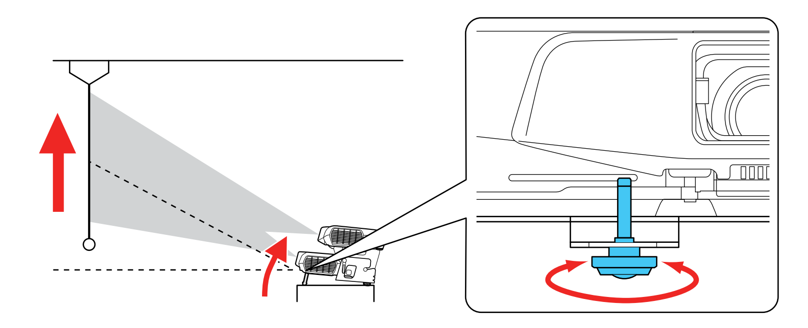
4. Seleccione el ajuste **Idioma** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el idioma que desee usar y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

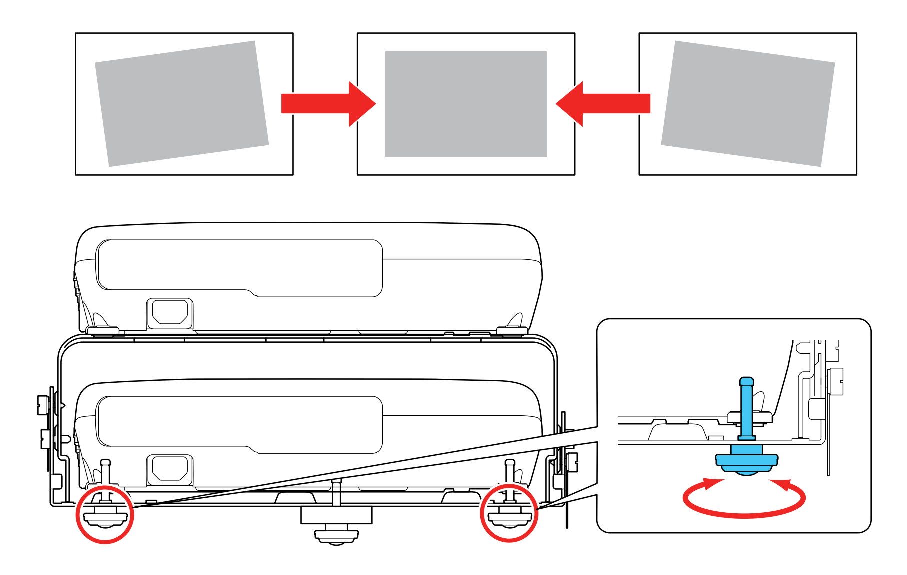
Ajuste de la altura de la imagen

Si proyecta desde una mesa u otra superficie plana y la imagen es demasiado alta o baja, puede ajustar la altura de la imagen con las patas ajustables del proyector.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.
2. Gire la pata delantera para alzar o bajar la imagen.



3. Si la imagen está inclinada, gire las patas traseras para ajustar su altura.

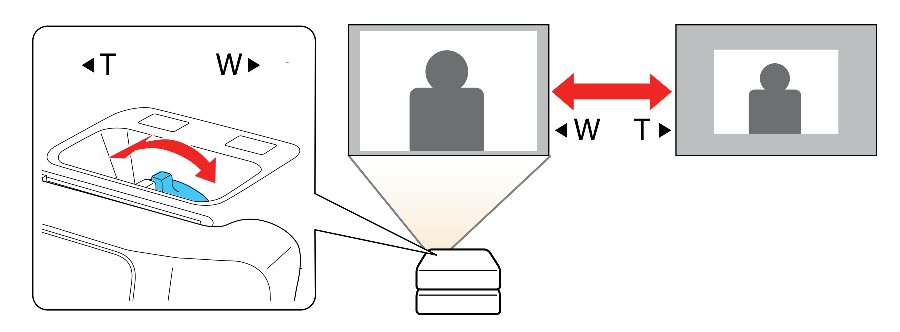


Después de ajustar la imagen, debe aplicar la función Screen Fit de nuevo para superponer las imágenes de los proyectores correctamente. Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Reajuste del tamaño de la imagen con los anillos de zoom

1. Encienda el producto y muestre una imagen.
2. Para agrandar o reducir el tamaño de la imagen, gire los anillos de zoom de los proyectores.

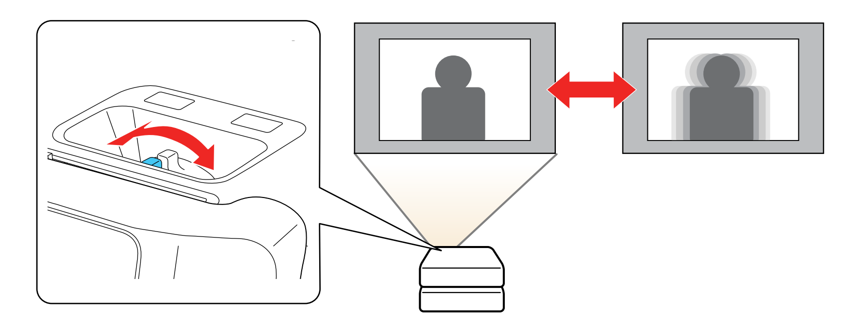


Después de cambiar el tamaño de la imagen con los anillos de zoom, debe aplicar la función Screen Fit de nuevo para superponer las imágenes de los proyectores correctamente. Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Enfoque de la imagen con los anillos de enfoque

1. Encienda el producto y muestre una imagen.
2. Para ajustar el enfoque de la imagen, gire los anillos de enfoque de los proyectores.

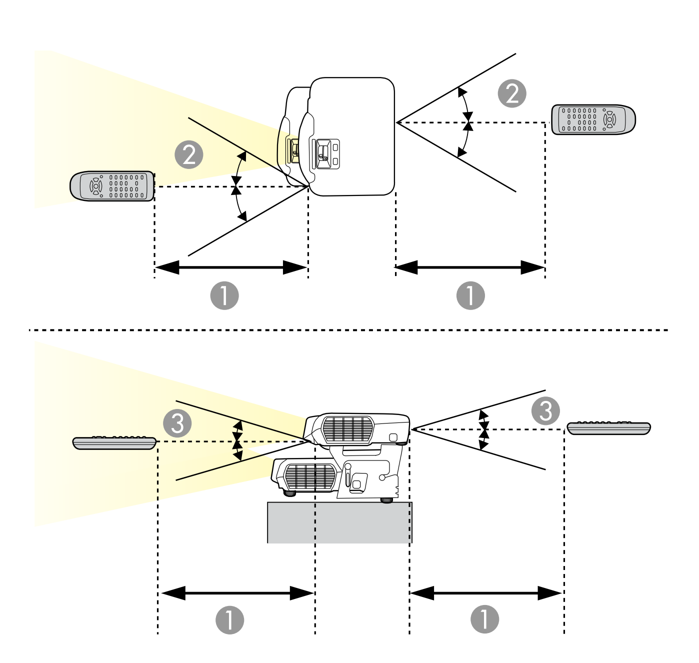


Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Operación del control remoto

El control remoto le permite controlar el proyector desde casi cualquier lugar de la habitación. Puede apuntarlo hacia la pantalla o hacia la parte posterior o delantera del proyector.

Apunte el control remoto a los receptores del proyector dentro de la distancia y los ángulos que se indican a continuación.



1	19,7 pies (6 m)
2	± 30°
3	± 15°

Nota: No utilice el control remoto donde haya luces fluorescentes brillantes o bajo la luz directa del sol, o es posible que el proyector no responda a los comandos. Si no va a usar el control remoto durante un largo período, retire las pilas.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Tareas relacionadas

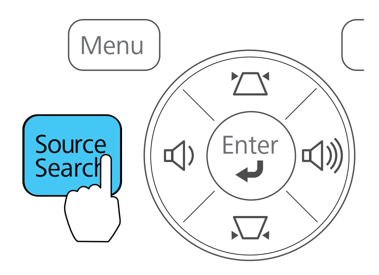
Reemplazo de las pilas del control remoto

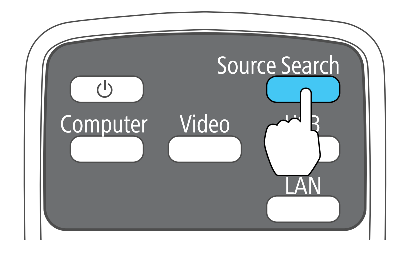
Selección de una fuente de imagen

Si ha conectado varias fuentes de imagen al proyector, como una computadora y un reproductor de DVD, puede pasar de una fuente de imagen a otra.

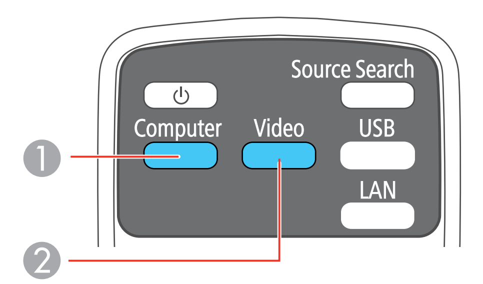
1. Asegúrese de que la fuente de imagen conectada que desee usar esté encendida.

2. Para fuentes de imagen de video, introduzca un DVD u otro medio de video y pulse el botón de reproducción (si es necesario).
3. Realice una de las siguientes acciones:
   - Pulse el botón **Source Search** del proyector o del control remoto hasta que vea la imagen de la fuente que desee usar.





   - Pulse el botón para la fuente que desee usar en el control remoto. Si hay más de un puerto para dicha fuente, pulse el botón nuevamente para desplazarse por las fuentes.



1 Fuentes de los puertos de computadora

2 Fuentes de video y HDMI

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Modos de proyección

Dependiendo de cómo instaló el proyector, es posible que tenga que cambiar el modo de proyección para que las imágenes se proyecten correctamente.

- **Frontal** (ajuste predeterminado) le permite proyectar desde una mesa colocada en frente de la pantalla.
- **Frontal/Techo** invierte la imagen verticalmente para proyectar al revés cuando el proyector está instalado en el techo o en una pared.
- **Posterior** invierte la imagen horizontalmente para proyectar por detrás de una pantalla translúcida.
- **Posterior/Techo** invierte la imagen vertical y horizontalmente para proyectar desde el techo y por detrás de una pantalla translúcida (retroproyección).

Puede cambiar el modo de proyección con el control remoto o cambiando un ajuste de los menús.

Nota: Para ver imágenes en 3D, debe proyectar sobre la parte delantera de una pantalla plateada diseñada para imágenes 3D pasivas.

Cambio del modo de proyección con el control remoto

Cambio del modo de proyección mediante los menús

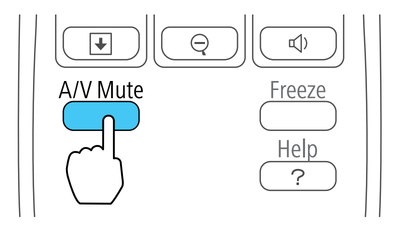
Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Cambio del modo de proyección con el control remoto

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen verticalmente.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.

2. Mantenga presionado el botón **A/V Mute** del control remoto durante cinco segundos.



La imagen desaparece brevemente y reaparece invertida.

3. Para volver al modo de proyección original, mantenga presionado el botón **A/V Mute** durante cinco segundos nuevamente.

Tema principal: Modos de proyección

Cambio del modo de proyección mediante los menús

Puede cambiar el modo de proyección para invertir la imagen vertical (de arriba a abajo) u horizontalmente (de izquierda a derecha) con los menús del proyector.

1. Encienda el proyector y muestre una imagen.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Proyección** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione un modo de proyección y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Modos de proyección

Relación de aspecto de la imagen

El proyector puede mostrar imágenes en diferentes proporciones de ancho a altura denominadas relaciones de aspecto. Normalmente, la señal de entrada de la fuente de video determina la relación de aspecto de la imagen. Sin embargo, puede cambiar la relación de aspecto de ciertas imágenes para que se ajusten a la pantalla pulsando un botón del control remoto.

Si siempre desea usar una relación de aspecto particular para una fuente de entrada de video determinada, puede seleccionarla mediante los menús del proyector.

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

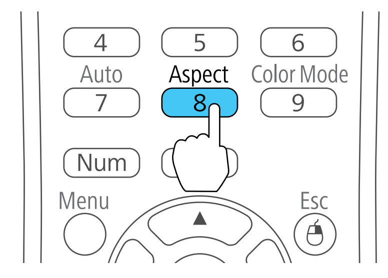
Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Cambio de la relación de aspecto de la imagen

Puede cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada para reajustarla.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Aspect** del control remoto.



La forma y el tamaño de la imagen proyectada cambia y el nombre de la relación de aspecto aparece brevemente en la pantalla.

3. Para alternar entre las relaciones de aspecto disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Aspect** varias veces.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Puede seleccionar las siguientes relaciones de aspecto de imagen, dependiendo de la señal de entrada de la fuente de imagen.

Nota: Cuando el proyector está en modo 3D, la relación de aspecto se configura automáticamente en **Normal**.

Nota: Es posible que se proyecten bandas negras e imágenes recortadas en ciertas relaciones de aspecto, dependiendo de la relación de aspecto y la resolución de la señal de entrada.

Ajuste de relación de aspecto	Descripción
Automático	Configura automáticamente la relación de aspecto según la señal de entrada.
Normal	Muestra imágenes usando el área de proyección completa y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
16:9	Convierte la relación de aspecto de la imagen a 16:9.
Completo	Muestra imágenes usando la anchura completa del área de proyección y mantiene la relación de aspecto de la imagen.
Zoom	Muestra imágenes usando la anchura completa del área de proyección, pero no mantiene la relación de aspecto.
Nativa	Muestra las imágenes tal como son (se mantienen la relación de aspecto y la resolución).

Nota: El ajuste de relación de aspecto **Automático** está disponible solamente para las fuentes de imagen HDMI.

Tema principal: Relación de aspecto de la imagen

Modo de color

El proyector ofrece distintos modos de color para proporcionar brillo, contraste y color óptimos para una variedad de entornos de visualización y tipos de imágenes. Puede seleccionar un modo diseñado para coincidir con su imagen y entorno, o experimentar con los modos disponibles.

Si siempre desea usar un modo de color particular para una fuente de entrada de video, puede seleccionarlo mediante los menús del proyector.

Cambio del modo de color

Modos de color disponibles

Activación del Iris automático

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

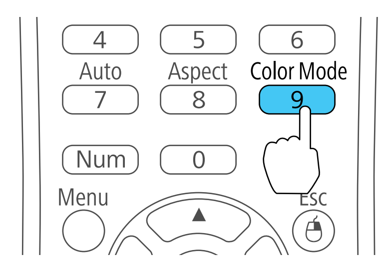
Referencias relacionadas

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Cambio del modo de color

Puede cambiar el modo de color del proyector con el control remoto para optimizar la imagen para su entorno de visualización.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Si proyecta desde un reproductor de DVD u otra fuente de video, introduzca un disco u otro medio de video y pulse el botón de reproducción, si es necesario.
3. Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para cambiar el Modo de color.



   La apariencia de la imagen cambia y el nombre del Modo de color aparece brevemente en la pantalla.

4. Para alternar entre todos los Modos de color disponibles para la señal de entrada, pulse el botón **Color Mode** varias veces.

Tema principal: Modo de color

Modos de color disponibles

Puede configurar el proyector para que use estos Modos de color, dependiendo de la fuente de entrada que utilice:

Imágenes en 2D

Modo de color	Descripción
Dinámico	La mejor opción para juegos de video en una sala iluminada.
Presentación	La mejor opción para presentaciones a color en una sala iluminada.
Teatro	La mejor opción para películas proyectadas en una sala oscura.
Foto	La mejor opción para imágenes fijas proyectadas en una sala iluminada.
Deporte	La mejor opción para imágenes de televisión en una sala iluminada (entrada de video, S-Video o video compuesto solamente).
sRGB	La mejor opción para pantallas de computadora sRGB estándar.
Pizarra negra	La mejor opción para presentaciones en una pizarra verde (ajusta los colores según sea necesario).
Pizarra	La mejor opción para proyectar presentaciones en una pizarra blanca (ajusta los colores según sea necesario).

Imágenes en 3D

Modo de color	Descripción
Dinámico	La mejor opción para juegos de video en una sala iluminada.
Presentación 3D	La mejor opción para presentaciones a color en una sala iluminada.
Teatro 3D	La mejor opción para películas proyectadas en una sala oscura.

Tema principal: Modo de color

Activación del Iris automático

En algunos modos de color, puede activar el ajuste Iris automático para optimizar automáticamente la imagen en base al brillo del contenido que proyecte.

1. Encienda el proyector y elija la fuente de imagen que desee usar.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Imagen** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Iris automático** y seleccione **On**.

   Nota: Puede activar o desactivar el ajuste **Iris automático** para cada Modo de color que sea compatible con la función. No puede cambiar el ajuste **Iris automático** cuando esté utilizando el ajuste **Subtítulo**.

5. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

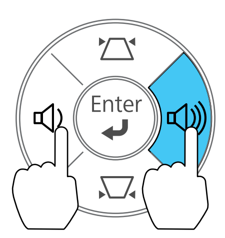
Tema principal: Modo de color

Control del volumen con los botones de volumen

Puede usar los botones **Volume** del proyector o del control remoto para ajustar el volumen cuando proyecte una presentación con audio. Los botones de volumen controlan el sistema de altavoces interno del proyector o cualquier altavoz externo conectado al proyector.

Debe ajustar el volumen por separado para cada fuente de entrada conectada al proyector.

1. Encienda el proyector y comience una presentación que incluya audio.
2. Para bajar o subir el volumen, pulse los botones **Volume** del control remoto o los botones de volumen del panel de control.



Aparecerá un regulador de volumen en la pantalla.

3. Para configurar el volumen en un nivel específico para una fuente de entrada, utilice el sistema de menús del proyector.

Tema principal: Uso de las funciones básicas del proyector

Referencias relacionadas

Piezas del proyector: Control remoto

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

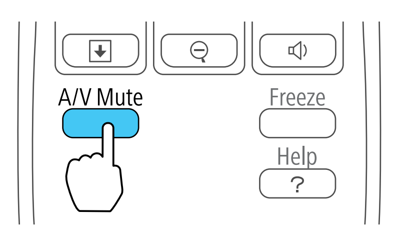
Ajuste de las funciones del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para usar los ajustes del proyector.

Apagado temporal de la imagen y del sonido

Puede apagar temporalmente la imagen y el sonido si desea desviar la atención del público durante una presentación. Sin embargo, el sonido y el video continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

1. Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para detener la proyección momentáneamente y silenciar cualquier sonido.



2. Para reactivar la imagen y el sonido, pulse el botón **A/V Mute** nuevamente.

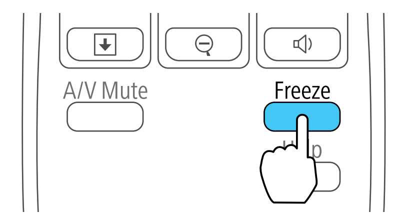
Nota: También puede detener la proyección con la palanca de la tapa corrediza **A/V Mute** de los proyectores.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Interrupción temporal de la imagen de video

Puede detener temporalmente la acción de un video o de una presentación de computadora y conservar la imagen actual en la pantalla. Sin embargo, el sonido o el video continúan y, por lo tanto, no puede reanudar la proyección desde el punto en que la detuvo.

1. Pulse el botón **Freeze** del control remoto para detener la acción del video.



Nota: Las imágenes superpuestas pueden quedar fuera de sincronía cuando se detiene la acción del video.

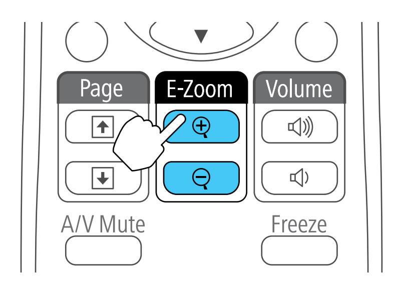
2. Para reiniciar la acción del video en curso, pulse nuevamente el botón **Freeze**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Ampliación y reducción del tamaño de las imágenes

Puede llamar la atención a partes de una presentación acercando una porción de la imagen y ampliándola en la pantalla.

1. Pulse el botón **E-Zoom +** del control remoto.



Verá un puntero en forma de cruz en la pantalla que indica el centro de la zona de ampliación.

2. Utilice los siguientes botones del control remoto para ajustar la imagen ampliada:
   - Utilice los botones de flecha para colocar el puntero en forma de cruz en el área de la imagen que desee ampliar.

- Pulse el botón **E-Zoom +** varias veces para ampliar el área de la imagen, agrandándola según sea necesario. Pulse y mantenga presionado el botón **E-Zoom +** para ampliar la imagen más rápidamente.
- Para recorrer el área de la imagen ampliada, use los botones de flecha.
- Para reducir la imagen, pulse el botón **E-Zoom –** según sea necesario.
- Para volver la imagen al tamaño original, pulse el botón **Esc**.

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Recursos de seguridad del proyector

Puede proteger el proyector contra el robo o uso no autorizado mediante la configuración de los siguientes recursos de seguridad:

- Seguridad por contraseña para impedir que se encienda el proyector y evitar que se realicen cambios a la pantalla de inicio y a otros ajustes.
- Seguridad por bloqueo de los botones para bloquear el funcionamiento del proyector mediante los botones del panel de control.
- Cableado de seguridad para fijar físicamente el proyector en un lugar con un cable.

Tipos de seguridad por contraseña

Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Tipos de seguridad por contraseña

Puede configurar estos tipos de seguridad por contraseña mediante una contraseña compartida:

- **Protec. aliment.** evita que alguien use el proyector sin antes ingresar una contraseña.
- **Prote. logo usuario** evita que alguien cambie la pantalla que el proyector puede mostrar cuando se enciende o cuando usa la función Pausa A/V.

Configuración de una contraseña y selección de tipos de seguridad por contraseña

Ingreso de una contraseña para usar el proyector

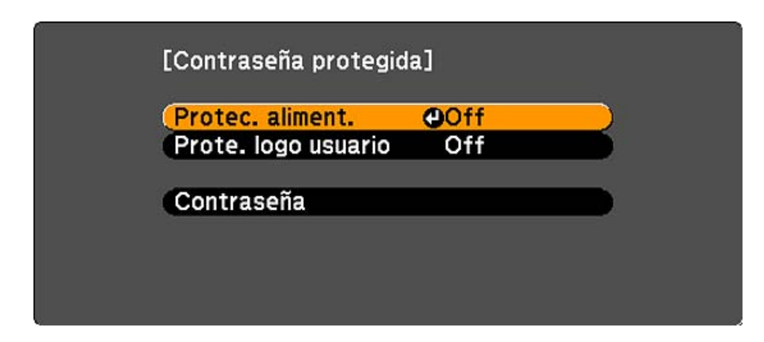
Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Configuración de una contraseña y selección de tipos de seguridad por contraseña

Para usar la seguridad por contraseña, debe primero configurar una contraseña.

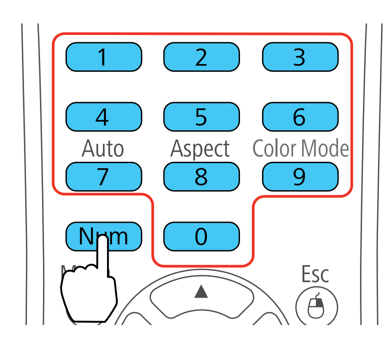
1. Apague el producto.
2. Espere unos momentos, luego mantenga presionado el botón **1** del control remoto y pulse el botón de encendido.

   Se enciende el proyector maestro. (El proyector receptor permanece apagado).
3. Después de que se caliente el proyector, mantenga presionado el botón **Freeze** del control remoto hasta que vea el menú Contraseña protegida. Esto se tarda unos cinco segundos.



4. Pulse la flecha hacia abajo para seleccionar **Contraseña** y pulse el botón **Enter**.

   Verá el mensaje “¿Cambiar la contraseña?”.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
6. Mantenga presionado el botón **Num** del control remoto y utilice los botones numéricos para configurar una contraseña de cuatro dígitos.



La contraseña aparece como **** a medida que la introduce. A continuación, verá un mensaje de confirmación.

7. Vuelva a ingresar la contraseña.

   Verá el mensaje “Contraseña aceptada”.
8. Pulse el botón **Esc** para volver al menú Contraseña protegida.
9. Para evitar el uso no autorizado del proyector, seleccione **Protec. aliment.**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
10. Para impedir que se realicen cambios a la pantalla Logotipo del usuario o a los ajustes de pantalla relacionados, seleccione **Prote. logo usuario**, pulse el botón **Enter**, seleccione **On**, pulse el botón **Enter** otra vez y pulse el botón **Esc**.
11. Pulse el botón de encendido del control remoto.

    Se apaga el proyector maestro.
12. Espere unos momentos, luego pulse el botón de encendido del proyector o del control remoto.

    Los proyectores maestro y receptor se encienden y la seguridad por contraseña queda activada.
13. Anote la contraseña y guárdela en un lugar seguro en caso de que la olvide.

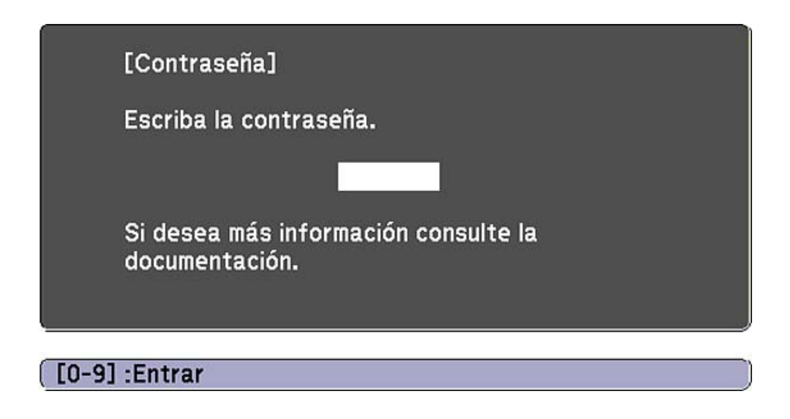
Puede pegar el adhesivo de protección mediante contraseña en el proyector como un elemento adicional disuasorio de robo.

Nota: Guarde el control remoto en un lugar seguro; si lo pierde, no podrá ingresar la contraseña para usar el proyector.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

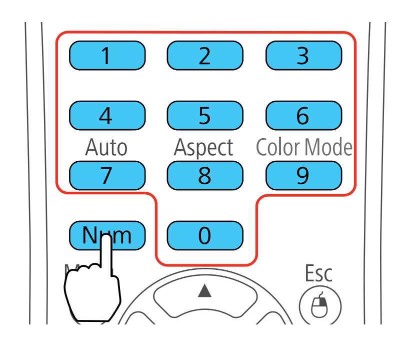
Ingreso de una contraseña para usar el proyector

Si configura una contraseña y activa una contraseña **Protec. aliment.**, verá un mensaje que le solicitará esta contraseña cada vez que encienda el proyector.



Debe ingresar la contraseña correcta para usar el proyector.

1. Mantenga presionado el botón **Num** del control remoto mientras ingresa la contraseña con los botones numéricos.



Se cierra la ventana de contraseña.

2. Si la contraseña es incorrecta, puede ocurrir lo siguiente:
   - Verá un mensaje de “Contraseña incorrecta” y se le solicitará que intente nuevamente. Ingrese la contraseña correcta para continuar.
   - Si introduce una contraseña incorrecta varias veces seguidas, el proyector muestra un código de solicitud y un mensaje indicándole que debe ponerse en contacto con el soporte técnico de Epson. Cuando hable con el soporte técnico de Epson, proporcione el código de solicitud mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.

Tema principal: Tipos de seguridad por contraseña

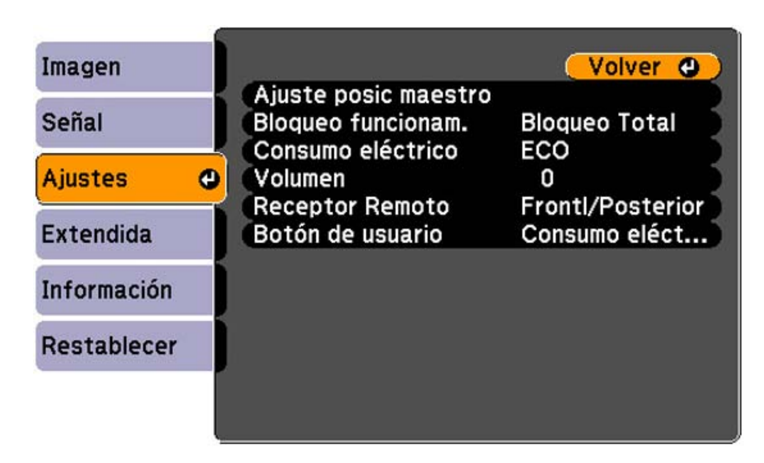
Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

Bloqueo de los botones del proyector

Puede bloquear los botones del panel de control del proyector para evitar que alguien lo use. Puede bloquear todos los botones o todos los botones excepto el botón de encendido.

1. Pulse el botón **Menu**.
2. Seleccione el menú **Ajustes** y pulse el botón **Enter**.



3. Seleccione el ajuste **Bloqueo funcionam.** y pulse el botón **Enter**.
4. Seleccione uno de estos tipos de bloqueo y pulse el botón **Enter**:
   - Para bloquear todos los botones del proyector, seleccione **Bloqueo Total**.
   - Para bloquear todos los botones, excepto el botón de encendido, seleccione **Bloqueo parcial**.

   Verá un mensaje de confirmación.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.

Desbloqueo de los botones del proyector

Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Desbloqueo de los botones del proyector

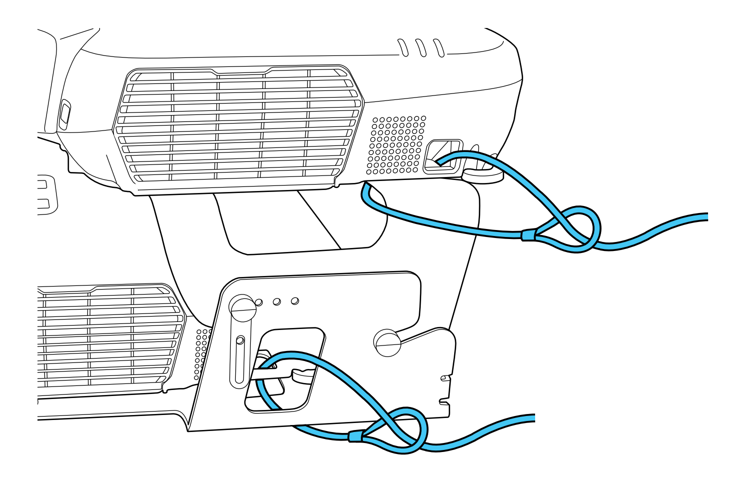
Si se han bloqueado los botones del proyector, mantenga presionado el botón **Enter** del panel de control del proyector durante siete segundos para desbloquearlos.

Tema principal: Bloqueo de los botones del proyector

Instalación de un cable de seguridad

Puede instalar dos tipos de cables de seguridad en el producto para protegerlo contra robo.

- Utilice las ranuras localizadas en la parte posterior de los proyectores para conectar unos sistemas de seguridad Kensington Microsaver, disponibles por medio de un distribuidor de productos Epson autorizado.
- Utilice los puntos de conexión de los cables de seguridad de los proyectores para conectar los cables y fijarlos a una pieza o a un mueble pesado en la habitación.



Tema principal: Recursos de seguridad del proyector

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto

Piezas del proyector: Frontal/Superior

Uso de los proyectores individualmente

Puede utilizar cualquiera de los proyectores individualmente, si es necesario. Puede dejarlos apilados o retirarlos de su montaje de apilamiento.

Encendido y uso de un solo proyector

Separación de los proyectores

Tema principal: Ajuste de las funciones del proyector

Encendido y uso de un solo proyector

Puede encender uno de los proyectores apilados y dejar el otro proyector apagado. Quizás tenga que hacer esto si, por ejemplo, la lámpara de uno de los proyectores no funciona y aún no la ha reemplazado.

- Para encender sólo el proyector maestro, mantenga presionado el botón **1** del control remoto y pulse el botón de encendido.
- Para encender sólo el proyector receptor, mantenga presionado el botón **2** del control remoto y pulse el botón de encendido.

Cuando el proyector está en este modo, funciona como un proyector PowerLite W16, pero sin las siguientes funciones del PowerLite W16.

- Proyección en 3D
- Proyección desde un dispositivo USB externo
- Corrección trapezoidal vertical y horizontal automática
- Screen Fit
- Focus Help

Consulte el Manual del usuario PowerLite W16 para obtener instrucciones sobre cómo utilizar el proyector en este modo.

Tema principal: Uso de los proyectores individualmente

Separación de los proyectores

Puede desactivar el ajuste de modo apilado y separar los proyectores para utilizarlos individualmente.

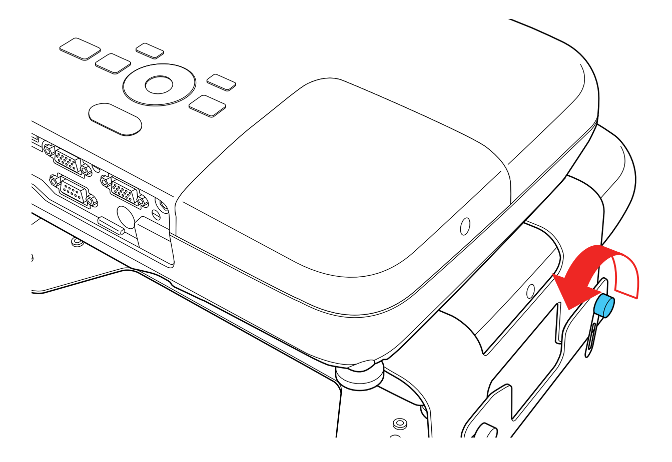
1. Encienda el producto.
2. Pulse el botón **Menu**.

3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.

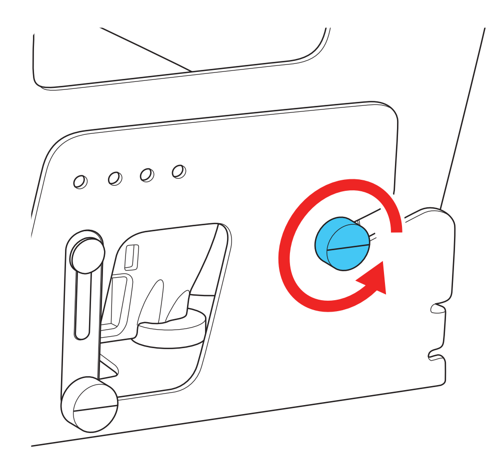


4. Seleccione el ajuste **Operación** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el ajuste **Modo Apilados** y pulse el botón **Enter**.
6. Seleccione **Off** y pulse el botón **Enter**.
7. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.
8. Apague el producto.
9. Desconecte los cables de alimentación.
10. Desconecte el cable USB.

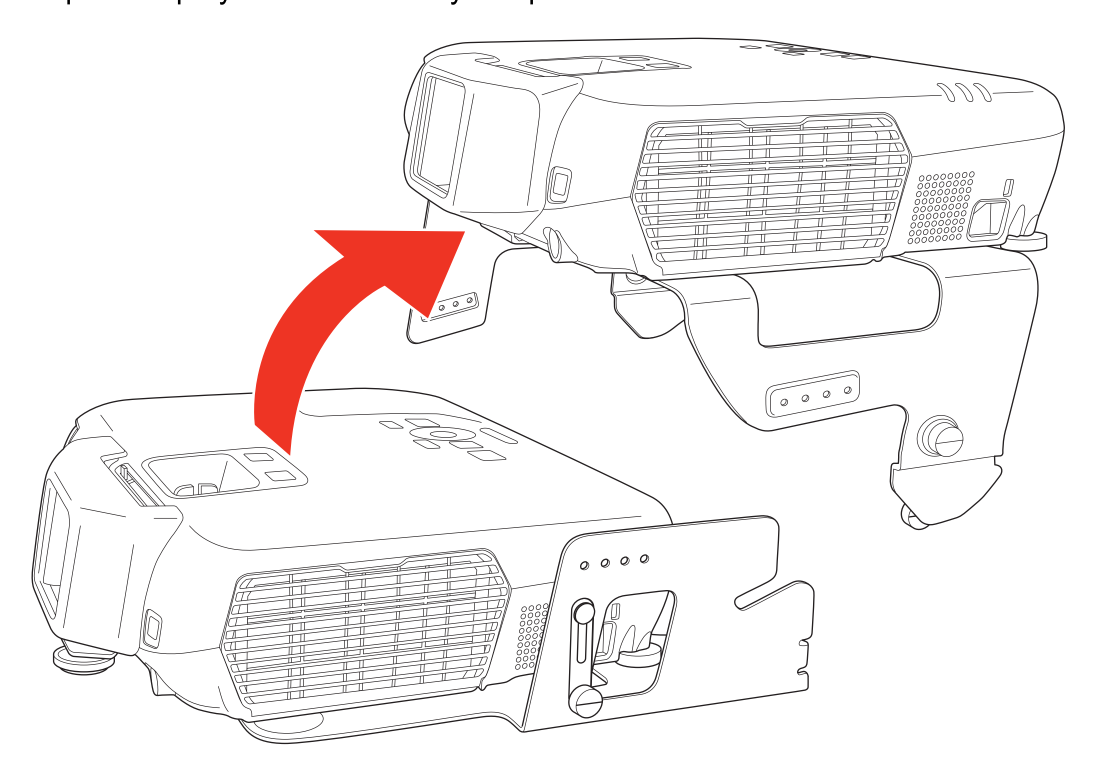
11. Retire los tornillos del ajuste del ángulo de montaje de apilamiento (en ambos lados).



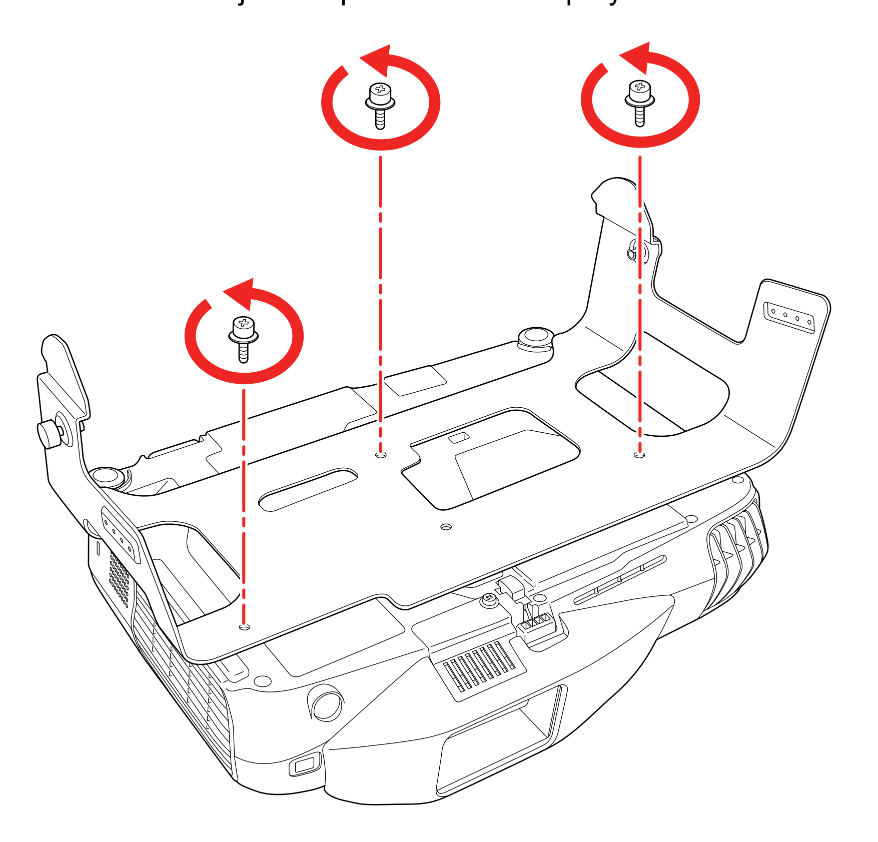
12. Afloje los tornillos del conector de montaje de apilamiento (en ambos lados).

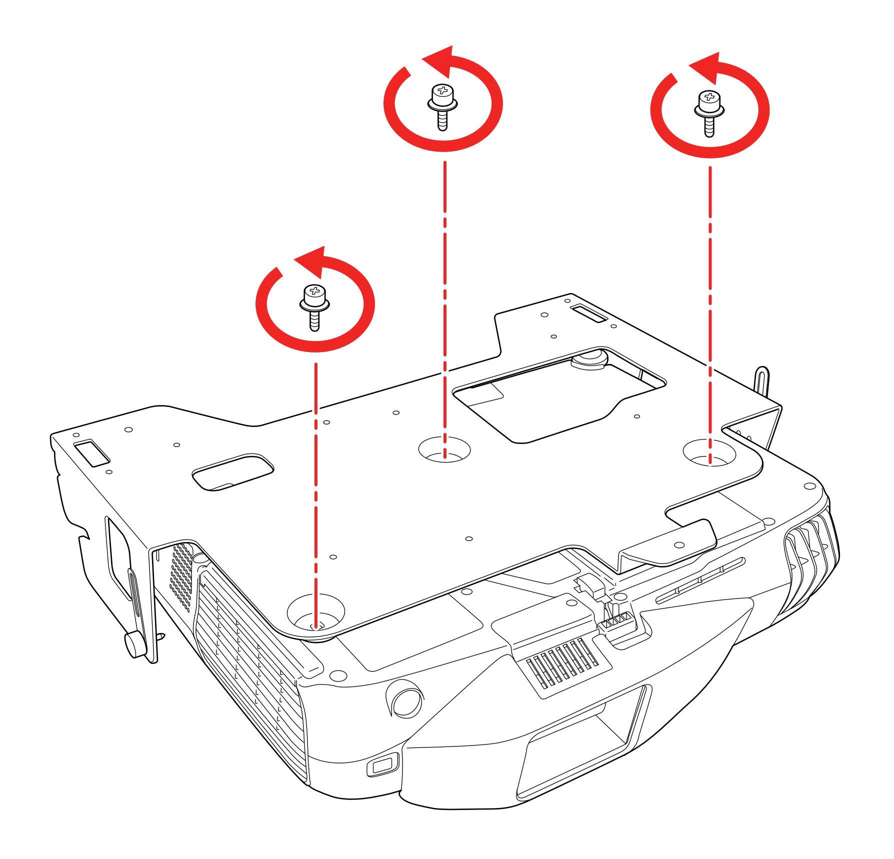


13. Separe los proyectores maestro y receptor.



14. Retire los montajes de apilamiento de los proyectores.





Cuando el ajuste **Modo Apilados** del proyector está configurado en **Off**, funciona como un proyector PowerLite W16, pero sin capacidad para proyección en 3D.

Consulte el Manual del usuario PowerLite W16 para obtener instrucciones sobre cómo utilizar el proyector con el modo apilado desactivado.

Reapilamiento de los proyectores

Tema principal: Uso de los proyectores individualmente

Reapilamiento de los proyectores

Después de separar los proyectores, puede apilarlos de nuevo y configurarlos para usarlos juntos otra vez.

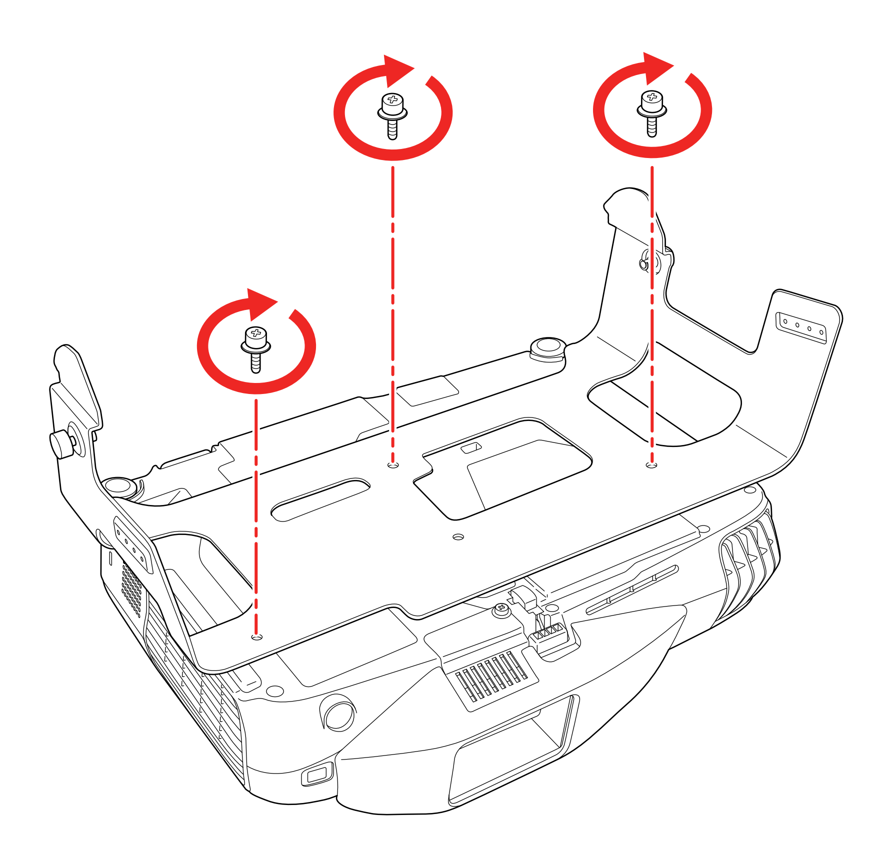
Nota: Este procedimiento requiere que apague y encienda cada proyector individualmente. Para evitar encender los dos proyectores accidentalmente, no utilice el control remoto durante este proceso.

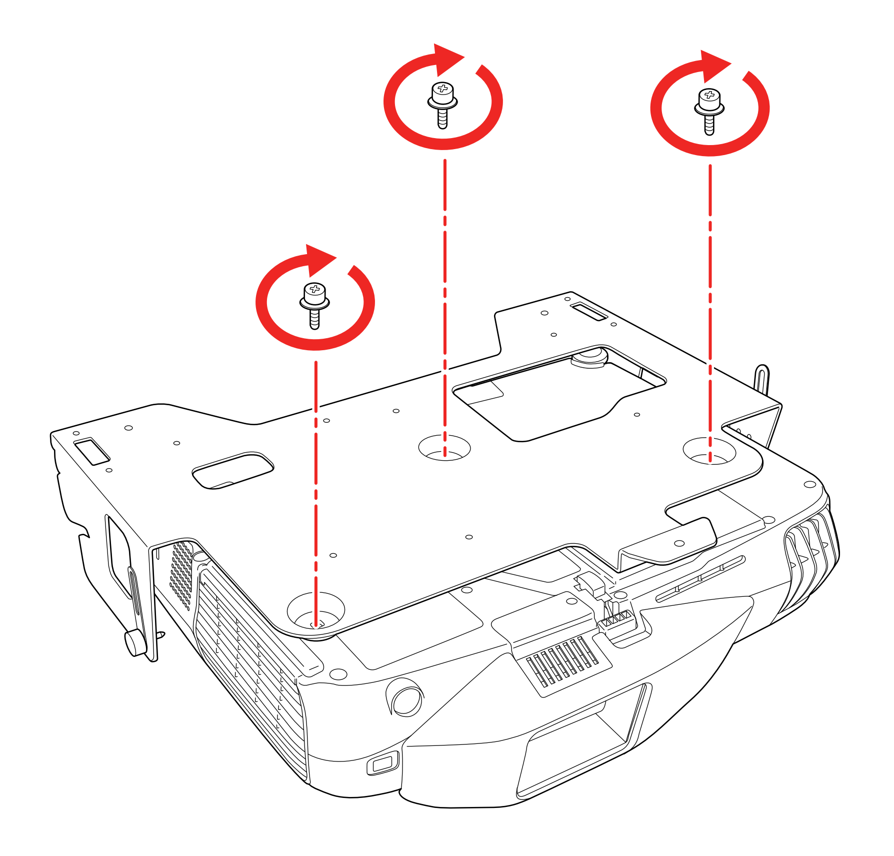
1. Encienda uno de los proyectores utilizando el botón de encendido del panel de control.
2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Extendida** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione el ajuste **Operación** y pulse el botón **Enter**.
5. Seleccione el ajuste **Modo Apilados** y pulse el botón **Enter**.
6. Realice una de las siguientes acciones:
   - Si está utilizando el proyector maestro, seleccione **Maestro** y pulse el botón **Enter**. El proyector maestro tiene una etiqueta **1** en la parte inferior.
   - Si está utilizando el proyector receptor, seleccione **Receptor** y pulse el botón **Enter**. El proyector receptor tiene una etiqueta **2** en la parte inferior.
7. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.
8. Apague el proyector utilizando el botón de encendido del panel de control.
9. Repita estos pasos para cada proyector.
10. Vuelva a fijar los montajes de apilamiento a los proyectores.

    Nota: Asegúrese que coincidan los números en los montajes de apilamiento con los números en los proyectores.





11. Consulte la *Guía de instalación* para continuar con el proceso de apilamiento.

Tema principal: Separación de los proyectores

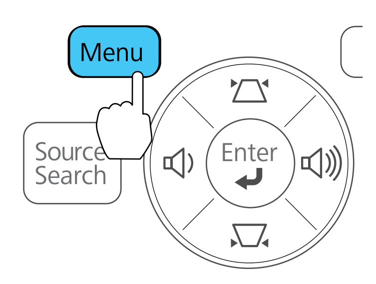
Configuración de los ajustes de menús

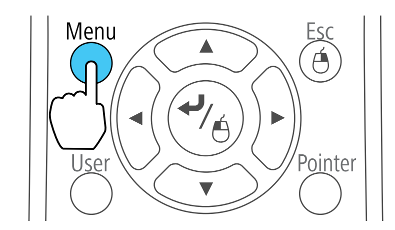
Siga las instrucciones de las siguientes secciones para acceder al sistema de menús del proyector y cambiar los ajustes del proyector.

Uso de los menús del proyector

Puede usar los menús del proyector para configurar los ajustes que controlan el funcionamiento del proyector. El proyector muestra los menús en la pantalla.

1. Pulse el botón **Menu** del panel de control o del control remoto.





Verá la pantalla de menús que muestra los ajustes del menú Imagen.



2. Pulse los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los menús listados a la izquierda. Los ajustes para cada menú aparecen a la derecha.

   Nota: Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada seleccionada.

3. Para cambiar los ajustes del menú en pantalla, pulse el botón **Enter**.
4. Pulse el botón de flecha hacia arriba o hacia abajo para desplazarse por los ajustes.
5. Cambie los ajustes con los botones indicados en la parte inferior de las pantallas de los menús.
6. Para revertir todos los ajustes del menú a sus valores predeterminados, seleccione **Restablecer**.
7. Cuando termine de cambiar los ajustes de un menú, pulse el botón **Esc**.
8. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de calidad de la imagen: Menú Imagen

Con los ajustes del menú Imagen puede ajustar la calidad de la imagen para la fuente de entrada que actualmente está utilizando. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actualmente seleccionada.



Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Modo de color	Consulte la lista de modos de color disponibles.	Ajusta la intensidad de los colores de la imagen para diversos tipos de imágenes y entornos.
Iris automático	**On** **Off**	Ajusta la luminosidad proyectada en base al brillo de las imágenes cuando se seleccionan ciertos modos de color.

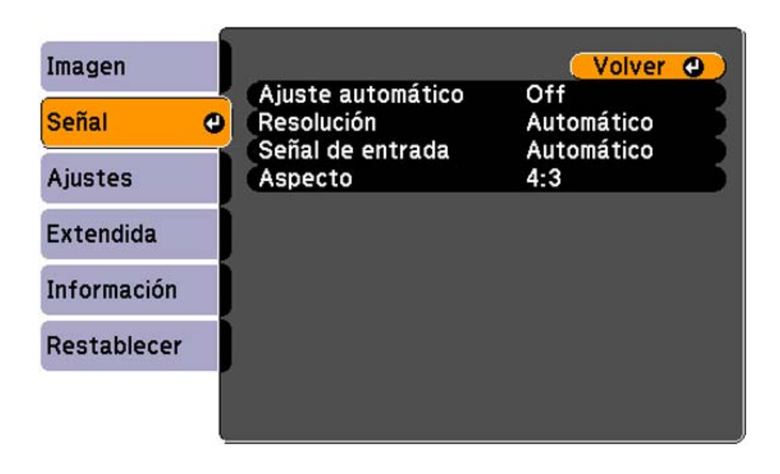
Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Modos de color disponibles

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Normalmente, el proyector detecta y optimiza los ajustes de la señal de entrada automáticamente. Para personalizar los ajustes, utilice el menú Señal. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actualmente seleccionada.



Para cambiar los ajustes para una fuente de entrada, asegúrese de que la fuente esté conectada y luego seleccione dicha fuente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Ajuste automático	**On** **Off**	Optimiza automáticamente la calidad de la imagen de computadora (cuando está activado).
Resolución	**Automático** **Normal** **Ancho**	Configura la resolución de la señal de entrada si no se detecta automáticamente con la opción **Automático**.

Ajuste	Opciones	Descripción
Configuración 3D	**Pantalla 3D** **Formato 3D** **Invertir imagen 3D** **Aviso visión 3D**	Selecciona diversas opciones de 3D. **Pantalla 3D**: activa el modo 3D. **Formato 3D**: selecciona el formato 3D. **Invertir imagen 3D**: invierte las imágenes proyectadas para los ojos izquierdo y derecho (sólo active este ajuste si las imágenes en 3D no se visualizan correctamente). **Aviso visión 3D**: habilita el aviso de visualización que aparece cuando el modo 3D está activado.
Progresivo	**Off** **Video** **Film/Auto**	Configura la conversión de señales entrelazadas a progresivas para ciertos tipos de imagen de video. **Off**: para imágenes de video de movimiento rápido. **Video**: para la mayoría de las imágenes de video. **Film/Auto**: para películas, gráficos de computadora y animación.
Reducción de ruidos	**Off** **NR1** **NR2**	Reduce el parpadeo en imágenes analógicas en dos niveles.

Ajuste	Opciones	Descripción
Intervalo video HDMI	**Normal** **Expandido** **Automático**	Configura el intervalo de video para coincidir con el ajuste del dispositivo conectado al puerto de entrada HDMI. **Automático**: detecta el intervalo de video automáticamente. **Expandido**: normalmente es para imágenes provenientes de una computadora; también puede seleccionar este ajuste si la imagen es demasiado oscura. **Normal**: normalmente es para imágenes provenientes de un dispositivo que no sea una computadora; también puede seleccionar este ajuste si las zonas negras de la imagen son muy brillantes.
Señal de entrada	**Automático** **RGB** **Componente**	Especifica el tipo de señal de las fuentes de entrada conectadas a los puertos de computadora. **Automático**: detecta señales automáticamente. **RGB**: corrige el color para las entradas de video de computadora/RGB. **Componente**: corrige el color para entradas de video componente.
Señal de Video	**Automático** Diversos estándares de video	Especifica el tipo de señal desde las fuentes de entrada conectadas a los puertos de video. **Automático**: detecta señales automáticamente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Aspecto	Consulte la lista de relaciones de aspecto disponibles.	Configura la relación de aspecto (proporción de ancho a altura) para la fuente de entrada seleccionada.
Overscan	**Automático** **Off** **4%** **8%**	Cambia la proporción de la imagen proyectada para hacer visibles los bordes en un porcentaje a elegir o de forma automática.

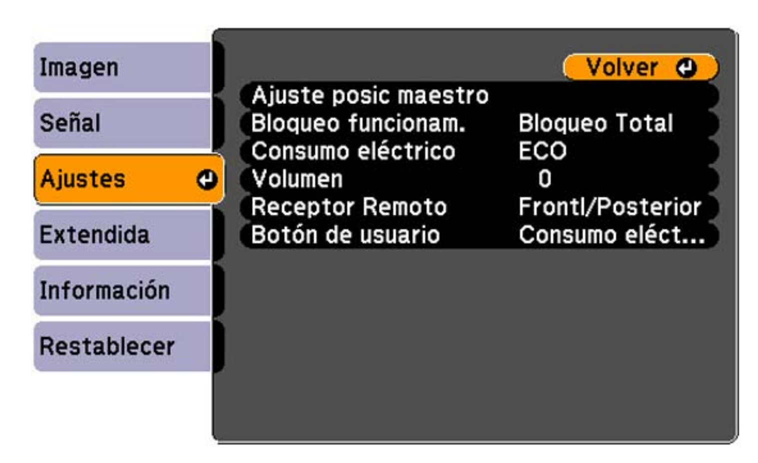
Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Relaciones de aspecto de imagen disponibles

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Con las opciones del menú Ajustes puede personalizar diversas características del proyector.



Ajuste	Opciones	Descripción
Ajuste posic maestro	**Color patrón (Maestro)** **Color patrón (Receptor)** **Iniciar ajustes**	Selecciona las opciones relacionadas con el proceso de superposición de imágenes Screen Fit. **Color patrón (Maestro)**: selecciona el color del fotograma utilizado por el proyector maestro. **Color patrón (Receptor)**: selecciona el color del fotograma utilizado por el proyector receptor. **Iniciar ajustes**: inicia el proceso de superposición de imágenes Screen Fit (consulte la *Guía de instalación* para obtener más información).
Bloqueo funcionam.	**Bloqueo Total** **Bloqueo parcial** **Off**	Controla el bloqueo de los botones del proyector para protegerlo. **Bloqueo Total**: bloquea todos los botones. **Bloqueo parcial**: bloquea todos los botones excepto el botón de encendido. **Off**: todos los botones están desbloqueados.

Ajuste	Opciones	Descripción
Consumo eléctrico	**Normal** **ECO**	Selecciona el modo de luminosidad de la lámpara del proyector. **Normal**: configura la luminosidad máxima de la lámpara. **ECO**: reduce la luminosidad de la lámpara y el ruido del ventilador, ahorra energía y extiende la vida útil de la lámpara.
Volumen	Varios niveles disponibles	Ajusta el volumen del sistema de altavoces del proyector.
Receptor Remoto	**Frontal** **Posterior** **Frontl/Posterior** **Off**	Limita la recepción de señales del control remoto mediante el receptor seleccionado; la opción **Off** desactiva todos los receptores.
Botón de usuario	**Consumo eléctrico** **Información** **Progresivo** **Subtítulo** **Resolución**	Asigna una opción del menú al botón **User** del control remoto para acceso directo.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Con los ajustes del menú Extendida puede personalizar diversas funciones de configuración del proyector que controlan su funcionamiento.



Ajuste	Opciones	Descripción
Pantalla	**Mensajes** **Visualizar fondo** **Pantalla de inicio** **Pausa A/V**	Selecciona diversas opciones de pantalla. **Mensajes**: controla si los mensajes se muestran o no en pantalla. **Visualizar fondo**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando no se reciba ninguna señal. **Pantalla de inicio**: controla si una pantalla especial aparece cuando el proyector se inicia. **Pausa A/V**: selecciona el color de pantalla o el logotipo para mostrar cuando activa el ajuste Pausa A/V.

Ajuste	Opciones	Descripción
Subtítulo	**Off** **CC1** **CC2**	Controla el uso de los subtítulos y selecciona el tipo de subtítulo (solamente se pueden ver los subtítulos para señales NTSC provenientes de los puertos **S-Video** o **Video**).
Proyección	**Frontal** **Frontal/Techo** **Posterior** **Posterior/Techo**	Selecciona la forma en la que el proyector está colocado con respecto a la pantalla, de modo que la imagen esté orientada correctamente.

Ajuste	Opciones	Descripción
Operación	**Direct Power On** **Modo reposo** **Tiempo Modo reposo** **Tempor tapa objetivo** **Modo alta altitud** **Puerto Salida monitr** **Modo Apilados**	Selecciona diversas opciones de funcionamiento. **Direct Power On**: le permite encender el proyector sin pulsar el botón de encendido. **Modo reposo**: apaga automáticamente el proyector después de un intervalo de inactividad. **Tiempo Modo reposo**: configura el intervalo para el Modo reposo. **Tempor tapa objetivo**: apaga automáticamente el proyector después de 30 minutos si la tapa de la lente está cerrada. **Modo alta altitud**: regula la temperatura de funcionamiento del proyector en altitudes superiores a 4921 pies (1500 m). **Puerto Salida monitr**: especifica la función del puerto Monitor Out/Computer2. **Modo Apilados**: configura la configuración apilada para cada proyector.
Idioma	Diversos idiomas disponibles	Selecciona el idioma de los menús y los mensajes que aparecen en la pantalla del proyector (este ajuste no cambia cuando se aplica la opción **Restablecer**).

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Pantalla de información del proyector: Menú Información

Puede mostrar información acerca del proyector y de las fuentes de entrada mediante el menú Información. Sin embargo, no puede cambiar ningún ajuste del menú. La información que se muestra depende de la fuente de entrada actualmente seleccionada.

Primero seleccione el proyector maestro o el proyector receptor en el menú y pulse el botón **Enter**. Verá una menú como éste:



Nota: El temporizador de uso de la lámpara no registra horas hasta que haya usado la lámpara por lo menos 10 horas. Los ajustes disponibles dependen de la fuente de entrada actual.

Elemento del menú Información	Descripción
Horas lámpara	Muestra el número de horas (**H**) que se ha usado la lámpara en cada modo de Consumo eléctrico; si la información aparece en amarillo, obtenga una lámpara de repuesto Epson genuina pronto.
Fuente	Muestra el nombre del puerto al cual está conectada la fuente de entrada actual.
Señal de entrada	Muestra el ajuste de señal de entrada de la fuente de entrada actual.
Resolución	Muestra la resolución de la fuente de entrada actual.

Elemento del menú Información	Descripción
Señal de Video	Muestra el formato de señal de video de la fuente de entrada actual.
Veloc. refresco	Muestra la frecuencia de actualización de la fuente de entrada actual.
Formato 3D	Muestra el formato 3D de la fuente de entrada actual.
Info sinc	Muestra información que un técnico de servicio puede necesitar.
Estado	Muestra información acerca de problemas del proyector que un técnico de servicio puede necesitar.
Número de serie	Muestra el número de serie del proyector.

Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Referencias relacionadas

Equipo adicional y piezas de repuesto
Especificaciones de la lámpara del proyector

Opciones de restablecimiento del proyector: Menú Restablecer

Puede reiniciar los temporizadores de uso de las lámparas de los proyectores cuando reemplace las lámparas con la opción **Restablece horas lámp.**



Tema principal: Configuración de los ajustes de menús

Mantenimiento y transporte del proyector

Siga las instrucciones de las siguientes secciones para darle mantenimiento al proyector y transportarlo de un lugar a otro.

Mantenimiento del proyector

Transporte del proyector

Mantenimiento del proyector

Su proyector requiere poco mantenimiento para funcionar en óptimas condiciones.

Es posible que tenga que limpiar la lente periódicamente, y limpiar el filtro y las salidas de aire para evitar que el proyector se sobrecaliente porque la ventilación ha sido bloqueada.

Las únicas piezas que debe reemplazar son la lámpara, el filtro de aire y las pilas del control remoto. Si necesita reemplazar alguna otra pieza, comuníquese con Epson o con un técnico autorizado por Epson.

Advertencia: Antes de limpiar cualquier pieza del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación. Nunca abra ninguna tapa del proyector a menos que así se especifique en este manual. El voltaje eléctrico dentro del proyector es peligroso y puede causar graves lesiones.

Advertencia: No intente reparar este producto usted mismo, con excepción de lo descrito específicamente en este manual. Contrate técnicos cualificados para llevar a cabo todas las reparaciones necesarias.

Limpieza de la lente

Limpieza de los filtros polarizadores

Limpieza de los lentes 3D

Limpieza del exterior del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Mantenimiento de la lámpara del proyector

Reemplazo de las pilas del control remoto

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

Limpieza de la lente

Limpie periódicamente la lente del proyector o cada vez que observe polvo o manchas en su superficie.

- Para quitar polvo o manchas, limpie la lente suavemente con papel para limpiar lentes.
- Para quitar manchas persistentes, humedezca un paño suave que no deje pelusas con limpiador para lentes y frote la lente con cuidado. No rocíe ningún líquido directamente sobre la lente.

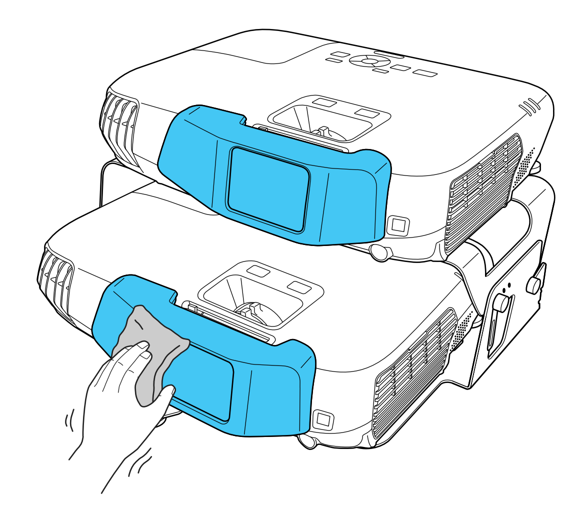
  Advertencia: No utilice un limpiador para lentes que contenga gas inflamable. El alto calor generado por la lámpara del proyector puede causar un incendio.

  Precaución: No utilice limpiador de vidrios o cualquier material abrasivo para limpiar la lente y no la sujete a ningún impacto ya que la podría dañar. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos. No toque la lente con las manos descubiertas para evitar dejar huellas en la superficie de la lente o dañarla.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Limpieza de los filtros polarizadores

Para eliminar polvo, suciedad o manchas de los filtros polarizadores, utilice un paño suave, seco y que no deje pelusas.

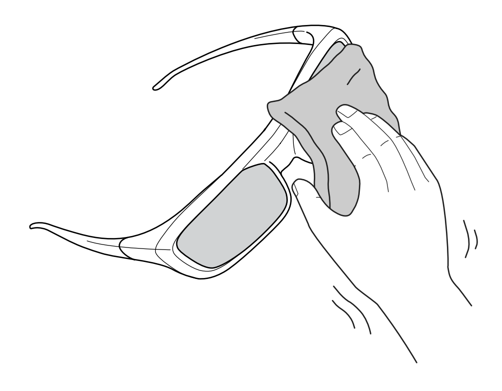


Precaución: No utilice materiales abrasivos para limpiar los filtros y tenga cuidado al manipularlos ya que se pueden dañar fácilmente.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Limpieza de los lentes 3D

Para eliminar polvo, suciedad, manchas o huellas digitales de los lentes, utilice un paño suave, seco y que no deje pelusas.



Precaución: No utilice toallas de papel o cualquier otro material abrasivo para limpiar los lentes.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Limpieza del exterior del proyector

Antes de limpiar el exterior del proyector, apáguelo y desconecte el cable de alimentación.

- Para quitar polvo o suciedad, use un paño suave y seco que no deje pelusas.
- Para quitar suciedad persistente, humedezca un paño con agua y con un poco de jabón suave. No rocíe líquido directamente sobre el proyector.

  Precaución: No utilice cera, alcohol, benceno, diluyente de pintura u otros productos químicos para limpiar el exterior del proyector. Estos productos pueden dañarlo. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

El mantenimiento regular del filtro es importante para mantener el proyector en buen estado. Este proyector Epson fue diseñado con un filtro de aire de fácil acceso que se puede remplazar por el usuario con el fin de proteger el producto y hacer sencilla la tarea de darle mantenimiento regular. La frecuencia de mantenimiento del filtro de aire puede variar según el entorno.

Si no se realiza un mantenimiento regular del producto, este proyector Epson le notificará que la temperatura interna ha alcanzado un nivel alto. No espere a recibir este aviso para darle mantenimiento al filtro de aire del proyector ya que la exposición a altas temperaturas por un periodo prolongado puede reducir la vida útil del proyector o de la lámpara.

Daños causados por la falta de mantenimiento al proyector o al filtro de aire pueden no estar cubiertos por la garantía limitada del proyector o de la lámpara.

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

Reemplazo del filtro de aire

Tema principal: Mantenimiento del proyector

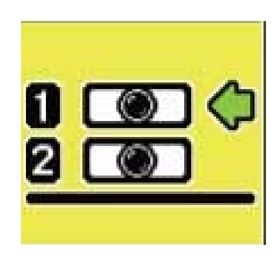
Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

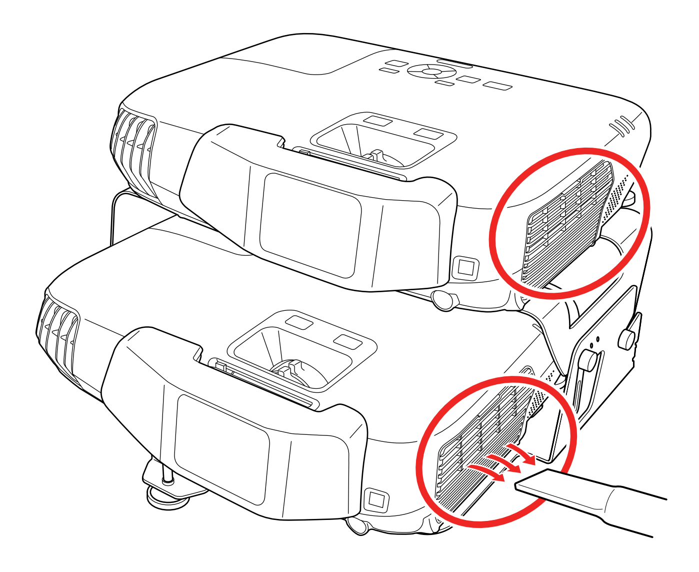
Limpie los filtros o las salidas de aire del producto cuando estén cubiertos de polvo o cuando aparezca un mensaje indicándole que lo haga.

Nota: Junto con el mensaje, también verá un indicador como el que se muestra a continuación. El proyector 1 es el maestro y el proyector 2 es el receptor. La flecha verde señala el proyector mencionado en el mensaje.



1. Apague el producto y desconecte los cables de alimentación.

2. Quite cuidadosamente el polvo con una pequeña aspiradora diseñada para computadoras o con un cepillo suave (como un pincel).



Nota: Puede retirar un filtro de aire, de modo que pueda limpiarlo de ambos lados. No enjuague el filtro de aire con agua o use detergente o disolvente para limpiarlo.

Precaución: No utilice aire comprimido en lata. Los gases pueden dejar residuos o introducir polvo o suciedad en los componentes ópticos del proyector o en otras áreas sensibles.

3. Si es difícil quitar el polvo o si un filtro de aire está dañado, reemplácelo.

Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

Tareas relacionadas

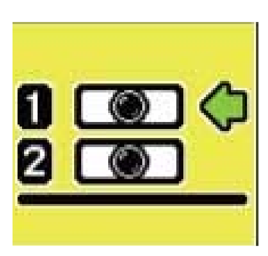
Reemplazo del filtro de aire

Reemplazo del filtro de aire

Necesita reemplazar el filtro de aire en las siguientes situaciones:

- Después de limpiar el filtro de aire, aparece un mensaje indicándole que debe limpiar el filtro o reemplazarlo.
- El filtro de aire está roto o dañado.

Nota: Junto con el mensaje, también verá un indicador como el que se muestra a continuación. El proyector 1 es el maestro y el proyector 2 es el receptor. La flecha verde señala el proyector mencionado en el mensaje.

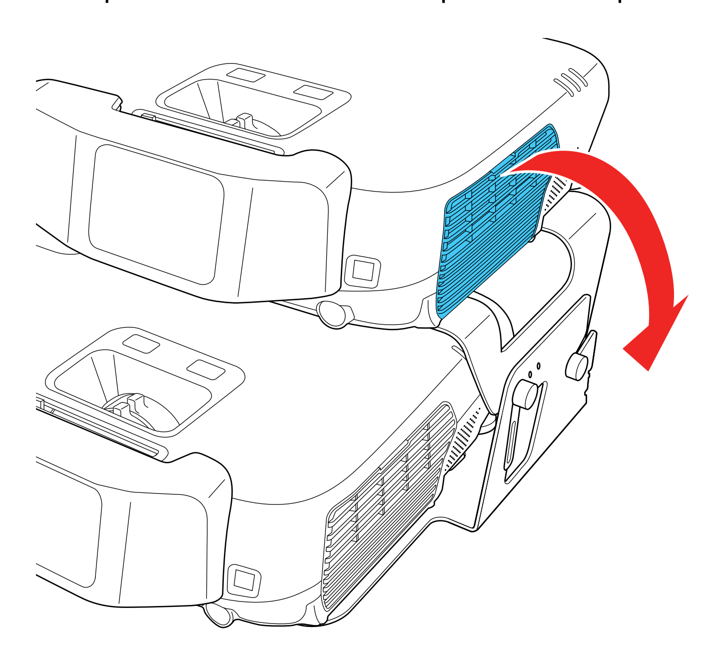


Puede reemplazar el filtro de aire mientras el proyector está instalado en el techo, si es necesario. Las siguientes ilustraciones muestran el proyector sobre una mesa.

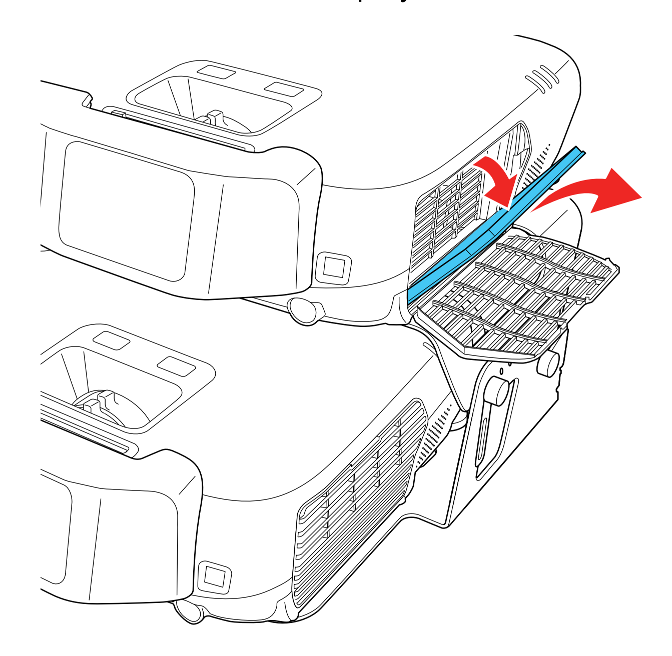
Nota: Las ilustraciones de esta sección muestran cómo reemplazar el filtro de aire del proyector maestro, pero puede utilizar las mismas instrucciones para reemplazar el filtro de aire del proyector receptor.

1. Apague el producto y desconecte los cables de alimentación.

2. Coloque el dedo en el hueco superior de la tapa del filtro de aire y tire de él para abrir la tapa.

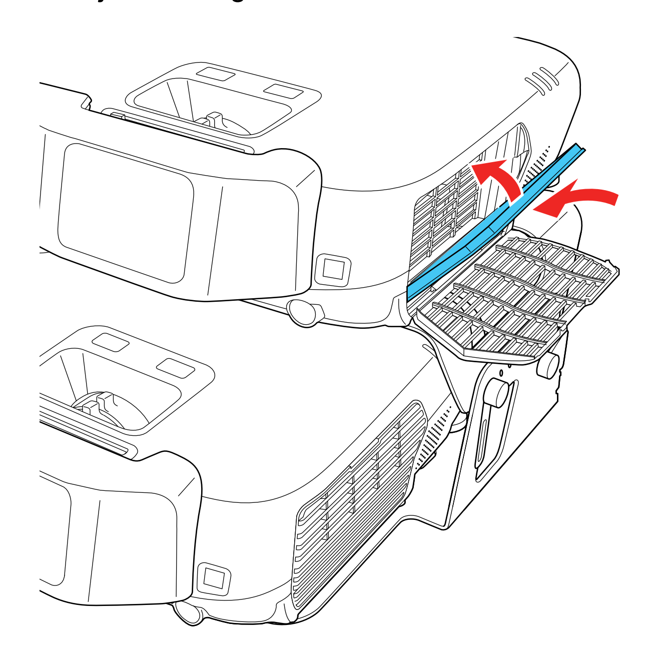


3. Retire el filtro de aire del proyector.



Nota: Los filtros de aire contienen resina ABS y espuma de poliuretano. Deseche los filtros usados de acuerdo con la normativa local.

4. Coloque el filtro de aire nuevo tal como se muestra en la imagen y empújelo suavemente hasta que encaje en su lugar.



5. Cierre la tapa del filtro de aire.

Tema principal: Mantenimiento del filtro y de las salidas de aire

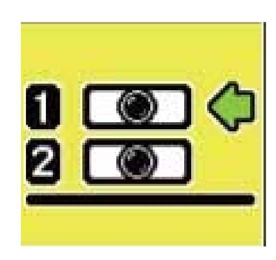
Mantenimiento de la lámpara del proyector

El producto lleva un registro del número de horas de uso de las lámparas y muestra esta información en el sistema de menús del producto.

Reemplace una lámpara lo antes posible cuando ocurra lo siguiente:

- Se oscurece o se empieza a deteriorar la imagen proyectada.
- Aparece un mensaje al encender el producto indicándole que reemplace una lámpara.
- Uno de los indicadores de las lámparas parpadea de color naranja.

Nota: Junto con el mensaje, también verá un indicador como el que se muestra a continuación. El proyector 1 es el maestro y el proyector 2 es el receptor. La flecha verde señala el proyector mencionado en el mensaje.



Reemplazo de la lámpara

Restablecimiento del temporizador de la lámpara

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Referencias relacionadas

Pantalla de información del proyector: Menú Información

Equipo adicional y piezas de repuesto

Especificaciones de la lámpara del proyector

Reemplazo de la lámpara

Antes de reemplazar la lámpara, deje que el producto se enfríe por lo menos una hora para que la lámpara no esté caliente.

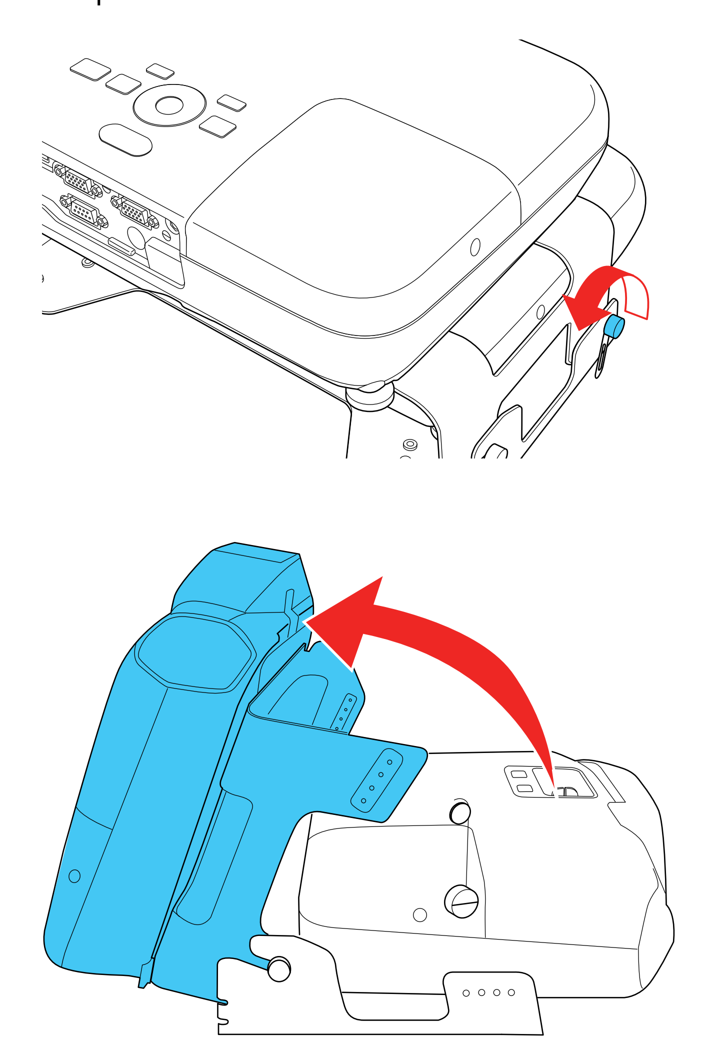
Advertencia: Para evitar lesiones, deje que se enfríe la lámpara por completo antes de reemplazarla.

Puede reemplazar la lámpara mientras el producto está instalado en el techo, si es necesario.

Nota: Las ilustraciones en esta sección muestran cómo reemplazar la lámpara del proyector maestro, pero puede utilizar las mismas instrucciones para reemplazar la lámpara del proyector receptor.

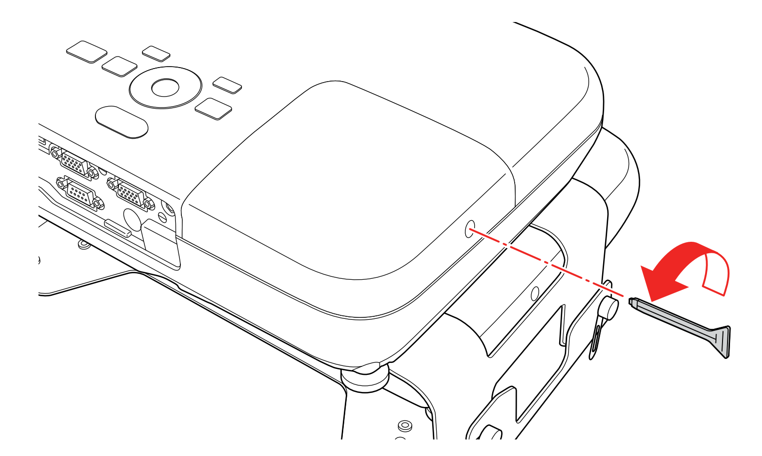
1. Apague el producto y desconecte los cables de alimentación.
2. Deje que la lámpara del proyector se enfríe durante por lo menos una hora.
3. Si necesita reemplazar la lámpara del proyector receptor, retire los tornillos del ajuste del ángulo de montaje de apilamiento en ambos lados (y tome nota del número de orificio que utilizó). Luego,

incline el proyector maestro hacia atrás para que pueda acceder a la lámpara del proyector receptor.



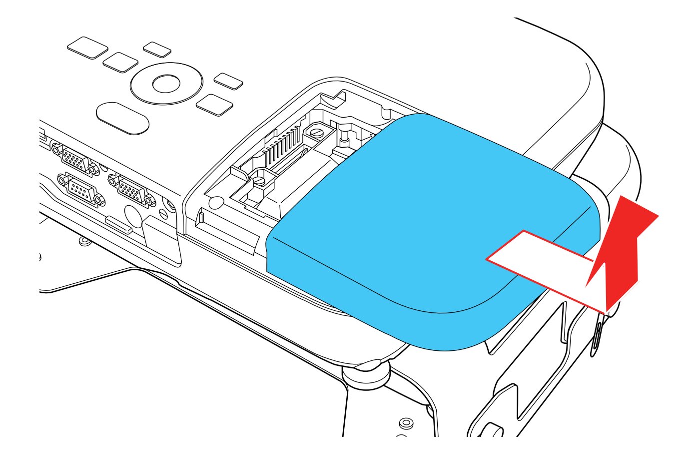
Advertencia: Si el proyector está instalado en el techo, asegúrese de fijar el proyector maestro para que no se caiga del montaje de apilamiento. Si el proyector se cae, le podría causar lesiones o dañar el proyector.

4. Use el destornillador que se incluye con la lámpara de repuesto para aflojar el tornillo que fija la tapa de la lámpara.

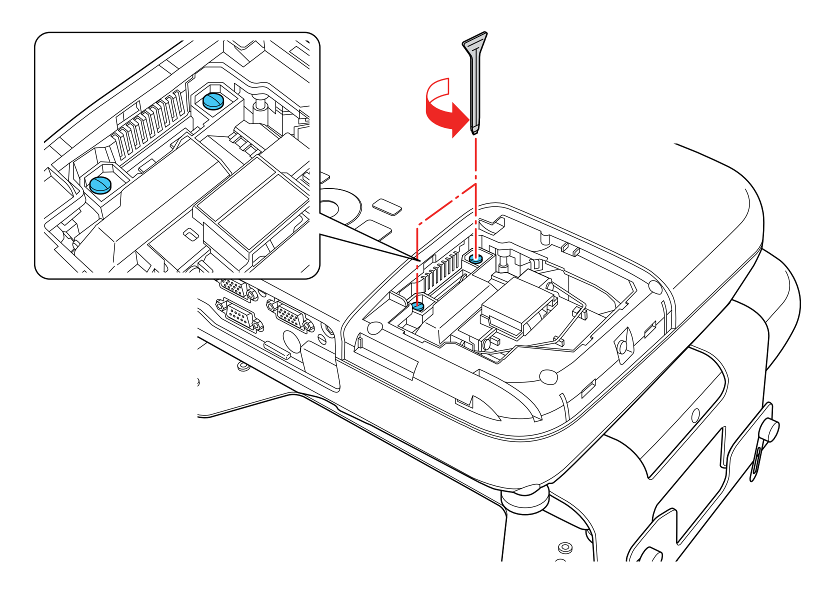


Advertencia: Si la lámpara se rompe, pueden quedar fragmentos de vidrio dentro de la cámara de la lámpara. Asegúrese de extraer cuidadosamente todos los trozos de vidrio para evitar lesiones. Si el proyector está instalado en el techo, párese a un lado de la tapa de la lámpara, no debajo de ella; los fragmentos de vidrio le podrían caer en los ojos o la boca al abrir la tapa de la lámpara.

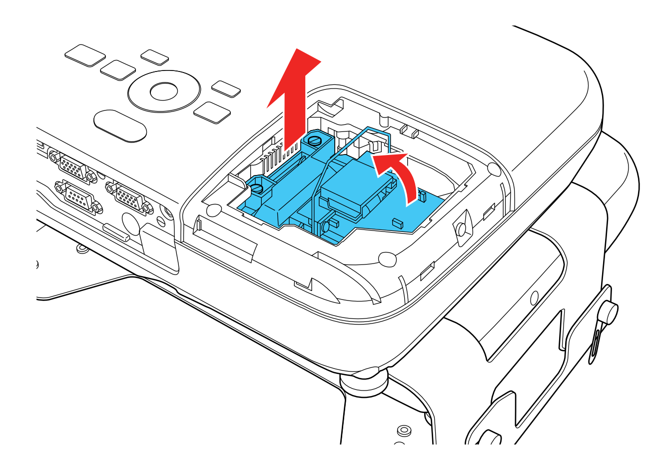
5. Deslice la tapa de la lámpara del proyector y retírela.



6. Afloje los tornillos que fijan la lámpara al proyector. Los tornillos no se podrán extraer por completo.

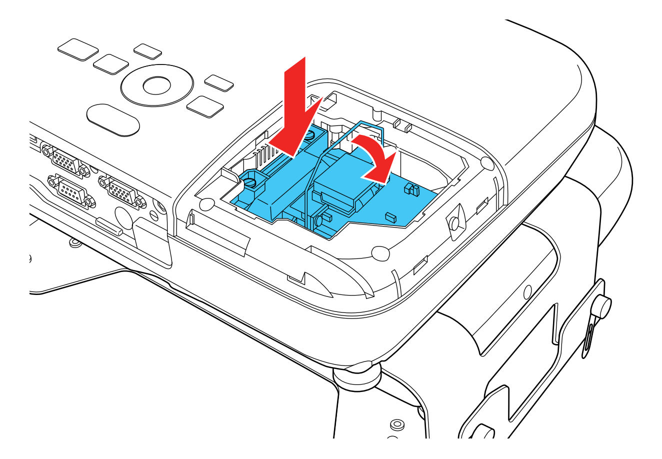


7. Levante la manija de la lámpara y saque la lámpara del proyector con cuidado.



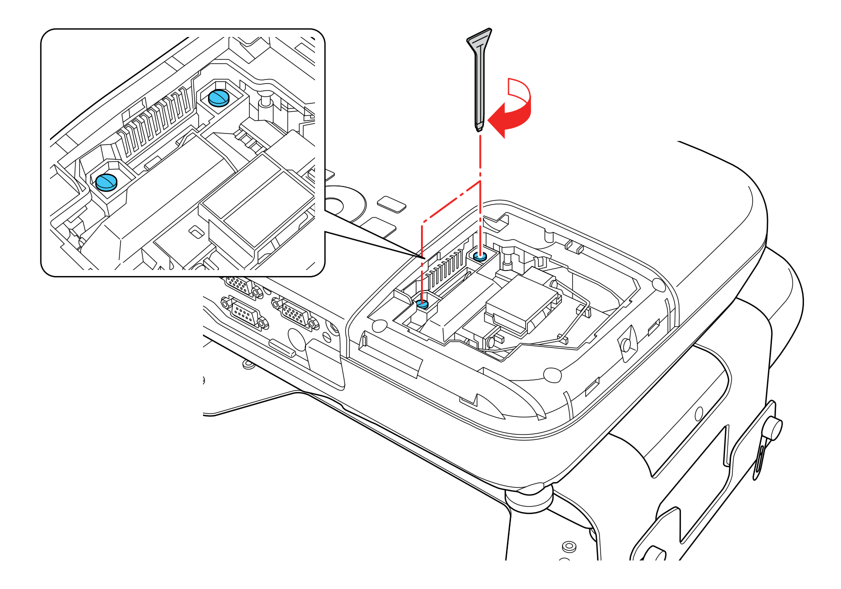
Nota: (Hg) Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

8. Introduzca la lámpara nueva en el proyector con cuidado. Si no encaja fácilmente, compruebe que esté en la posición correcta. Presione la manija hacia abajo hasta que encaje en su lugar.

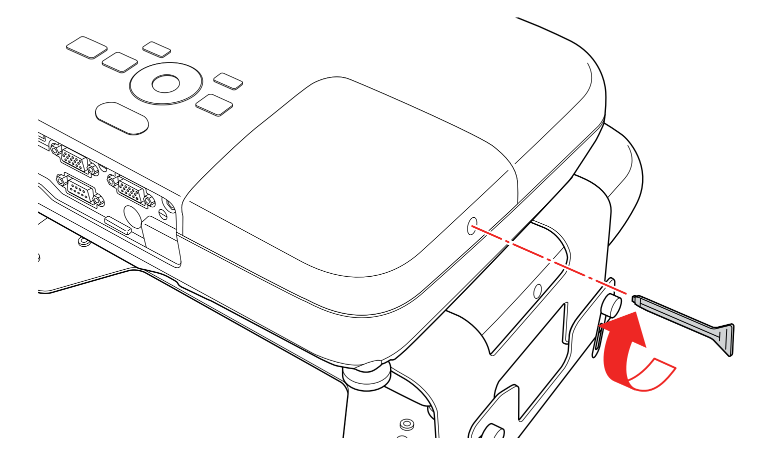


Precaución: No toque el vidrio de la lámpara para evitar una falla prematura de ésta.

9. Presione la lámpara firmemente y apriete los tornillos para fijarla en su lugar.



10. Vuelva a colocar la tapa de la lámpara y apriete el tornillo para fijarla en su lugar.



Nota: Asegúrese de que la tapa de la lámpara esté bien instalada o la lámpara no se encenderá.

11. Si reemplazó la lámpara del proyector receptor, incline el proyector maestro hacia adelante y vuelva a colocar los tornillos del ajuste del ángulo de montaje de apilamiento.

    Advertencia: Cuando incline el proyector maestro hacia adelante, tenga cuidado de no pellizcarse los dedos en los soportes de montaje.

Reinicie el temporizador de la lámpara a cero para llevar un registro de uso de la lámpara nueva.

Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Tareas relacionadas

Restablecimiento del temporizador de la lámpara

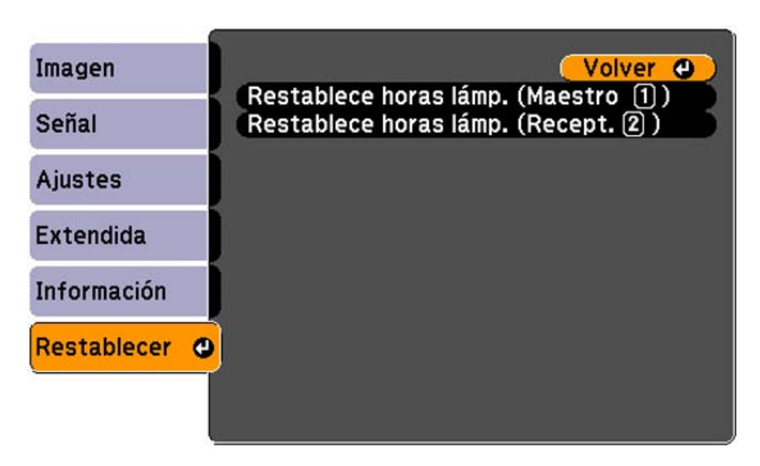
Restablecimiento del temporizador de la lámpara

Debe reiniciar el temporizador de la lámpara después de reemplazarla para borrar el mensaje de reemplazo y llevar un registro del uso correcto.

Nota: No reinicie el temporizador de la lámpara si no la ha reemplazado para evitar registrar información imprecisa de uso.

1. Encienda el proyector.

2. Pulse el botón **Menu**.
3. Seleccione el menú **Restablecer** y pulse el botón **Enter**.



4. Seleccione la opción **Restablece horas lámp.** para el proyector en el que reemplazó la lampara y pulse el botón **Enter**.

   Verá un mensaje preguntándole si desea restablecer las horas de la lámpara.
5. Seleccione **Sí** y pulse el botón **Enter**.
6. Pulse el botón **Menu** o **Esc** para salir del sistema de menús.

Tema principal: Mantenimiento de la lámpara del proyector

Tareas relacionadas

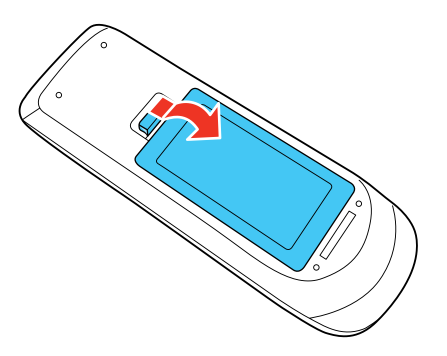
Reemplazo de la lámpara

Reemplazo de las pilas del control remoto

El control remoto usa dos pilas AA alcalinas o de manganeso. Reemplace las pilas en cuanto dejen de funcionar.

Precaución: Utilice sólo el tipo de pilas especificadas en este manual. No instale pilas de diferentes tipos, y no mezcle pilas nuevas y viejas.

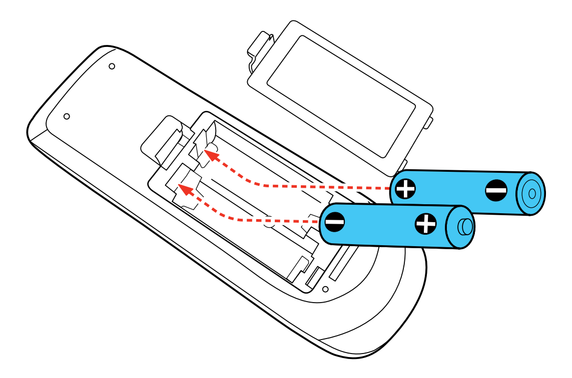
1. Abra la tapa del compartimiento de pilas tal como se muestra en la imagen.



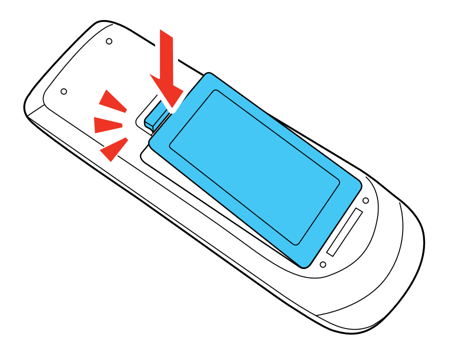
2. Retire las pilas usadas.

   Advertencia: Si las pilas gotean, limpie el líquido con un paño suave y no toque el líquido con las manos. Si el líquido toca sus manos, lávelas de inmediato para evitar lesiones.

3. Coloque las pilas con los polos **+** y **–** tal como se muestra en la imagen.



4. Cierre la tapa del compartimiento de pilas y presiónela hasta que encaje en su lugar.



Advertencia: Deseche las pilas usadas de acuerdo con la normativa local. No exponga las pilas al calor o al fuego. Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños; implican riesgos de asfixia y son muy peligrosas si se ingieren.

Tema principal: Mantenimiento del proyector

Referencias relacionadas

Operación del control remoto

Transporte del proyector

El proyector contiene piezas de precisión, algunas de las cuales son de vidrio. Siga estas directrices para transportar o expedir el proyector de manera segura:

- Cierre las tapas de las lentes para protegerlas.
- Retire los equipos conectados al proyector.
- Use un maletín de transporte para cargar el proyector a mano.
- Cuando transporte el proyector por una distancia larga o como equipaje facturado, colóquelo en un maletín de transporte. Luego empaque el maletín en una caja firme con material acolchonado de protección alrededor y marque la caja como “Frágil”.
- Cuando envíe el proyector a un lugar de reparación, utilice los materiales de embalaje originales, si es posible, o utilice materiales equivalentes con material acolchonado de protección alrededor del proyector. Marque la caja como “Frágil”.

Nota: Epson no será responsable de ningún daño que se produzca durante el transporte.

Tema principal: Mantenimiento y transporte del proyector

Solución de problemas

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con el proyector.

Consejos para resolver problemas de proyección

Si el producto no funciona correctamente, apáguelo y desconecte los proyectores. Luego, conéctelos otra vez y encienda el producto.

Si esto no resuelve el problema, revise lo siguiente:

- Los indicadores del producto ya que pueden indicar cuál es el problema.
- El sistema de ayuda del producto ya que puede mostrar información acerca de los problemas comunes si el producto está en funcionamiento.
- Las soluciones ofrecidas en este manual ya que pueden ayudarle a resolver varios problemas.

Si ninguna de estas soluciones ayuda, comuníquese con Epson para obtener soporte técnico.

Tema principal: Solución de problemas

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

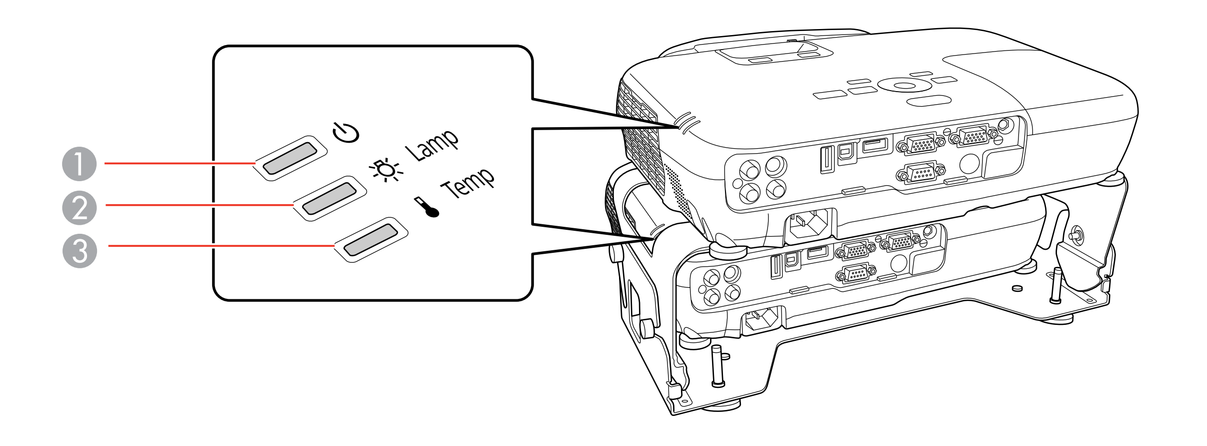
Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Uso del sistema de ayuda del proyector

Estado de los indicadores del proyector

Los indicadores luminosos del proyector indican el estado de éste y le avisan cuando ocurre un problema. Revise el estado y el color de los indicadores luminosos y busque una solución en esta tabla.



1 Indicador de encendido

2 Indicador de la lámpara

3 Indicador de temperatura

Indicador de encendido	Indicador de la lámpara	Indicador de temperatura	Estado y solución
Verde	Apagado	Apagado	Funcionamiento normal.
Parpadeo verde	Apagado	Apagado	El proyector se está calentando. Espere que aparezca una imagen.
Naranja	Apagado	Apagado	En modo de espera o de reposo.
Parpadeo naranja	Apagado	Apagado	El proyector se está apagando. (Cuando el indicador permanece encendido de color naranja, puede desconectar el proyector).
Parpadeo rojo	Apagado	Parpadeo naranja	El proyector está demasiado caliente. • Asegúrese de que el filtro de aire y las salidas de aire no estén tapados con polvo u obstruidos por objetos cercanos. • Limpie o remplace el filtro de aire. • Asegúrese de que la temperatura ambiental no sea demasiado alta.

Indicador de encendido	Indicador de la lámpara	Indicador de temperatura	Estado y solución
Rojo	Apagado	Rojo	El proyector se sobrecalentó y se apagó. Déjelo apagado para que se enfríe. Después de que se apague el indicador de temperatura y el indicador de encendido se ponga de color anaranjado (después de unos cinco minutos), pruebe las siguientes sugerencias: • Asegúrese de que el filtro de aire y las salidas de aire no estén tapados con polvo u obstruidos por objetos cercanos. • Limpie o remplace el filtro de aire. • Si utiliza el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
Rojo	Parpadeo rojo	Apagado	La lámpara tiene un problema. • Compruebe si la lámpara está quemada, rota o ha sido instalada incorrectamente. Vuelva a instalar o reemplace la lámpara, si es necesario. • Limpie o remplace el filtro de aire. • Si utiliza el proyector a una altitud elevada, active el ajuste **Modo alta altitud**. • Si el problema continúa, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.
El estado del indicador varía	Parpadeo naranja	Apagado	Reemplace la lámpara pronto para prevenir que se produzcan daños. No siga usando el proyector.
Rojo	Apagado	Parpadeo rojo	Un ventilador o un sensor tiene un problema. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Indicador de encendido	Indicador de la lámpara	Indicador de temperatura	Estado y solución
Rojo o parpadeo rojo	Parpadeo rojo	Parpadeo rojo	Se produjo un error interno del proyector. Apague el proyector, desconéctelo y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Nota: Si los indicadores luminosos muestran un patrón que no aparece en esta tabla, desconecte el proyector y comuníquese con Epson para obtener ayuda.

Tema principal: Solución de problemas

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Limpieza del filtro y de las salidas de aire

Reemplazo del filtro de aire

Reemplazo de la lámpara

Uso del sistema de ayuda del proyector

Puede mostrar información para ayudarle a resolver problemas comunes con el sistema de ayuda del proyector.

1. Encienda el proyector.
2. Pulse el botón **Help** del proyector o del control remoto.

   Verá el menú Ayuda.
3. Use los botones de flecha hacia arriba y hacia abajo para resaltar el problema que desee resolver.
4. Pulse el botón **Enter** para ver las soluciones.
5. Cuando termine, realice una de las siguientes acciones:
   - Para seleccionar otro problema que desea resolver, pulse el botón **Esc**.
   - Para salir del sistema de ayuda, pulse el botón **Help**.

Tema principal: Solución de problemas

Solución de problemas de imagen o sonido

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas con las imágenes o el sonido proyectados.

Soluciones para cuando no aparecen imágenes
Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"
Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"
Soluciones para cuando sólo aparece parte de la imagen
Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática
Soluciones para cuando la imagen está borrosa
Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos
Soluciones para cuando una imagen en 3D no se proyecta correctamente
Soluciones cuando no aparecen imágenes en un monitor externo
Soluciones a problemas de sonido

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones para cuando no aparecen imágenes

Si no aparecen imágenes, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que las tapas de las lentes estén abiertas.
- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para ver si la imagen se apagó temporalmente.
- Asegure que la misma fuente de video esté conectada tanto al proyector maestro como al proyector receptor.
- Asegúrese de que todos los cables necesarios estén bien conectados y que el proyector y las fuentes de video conectadas a él estén encendidos.
- Si conectó la fuente de video a los puertos **Monitor Out/Computer2**, compruebe que el ajuste **Puerto Salida monitr** esté configurado en **Ordenador2**.
- Pulse el botón de encendido del proyector para activarlo y sacarlo del modo de espera o de reposo. También revise si la computadora conectada está en modo de reposo o muestra un protector de pantalla en blanco.
- Revise los ajustes del menú Señal para confirmar que son correctos para la fuente de video actual.
- Seleccione el ajuste Consumo eléctrico **Normal**.
- Revise el ajuste **Pantalla** para asegurarse de que **Mensajes** esté configurado en **On**.

- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del panel de control, es posible que éstos estén bloqueados. Si es el caso, desbloquéelos.
- Si el proyector no responde cuando pulsa los botones del control remoto, asegúrese de que los receptores del control remoto estén activados.
- Para imágenes proyectadas con Windows Media Center, reduzca el tamaño de la pantalla si utiliza el modo de pantalla completa.
- Para las imágenes proyectadas de las aplicaciones que utilizan DirectX de Windows, desactive las funciones de DirectX.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Si aparece el mensaje "Sin Señal", pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Source Search** o **Search** y espere unos segundos hasta que aparezca una imagen.
- Active la computadora o fuente de video conectada y, si es necesario, pulse el botón de reproducción para comenzar la presentación.
- Revise la conexión del proyector a las fuentes de video.
- Si proyecta desde una computadora portátil, asegúrese de que esté configurada para funcionar con un monitor externo.
- Si es necesario, apague el proyector y la computadora o la fuente de video conectada y vuelva a encenderlos de nuevo.

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Visualización desde una computadora portátil Mac

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Visualización desde una computadora portátil con Windows

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil con Windows, necesita configurar la computadora para usar un monitor externo.

1. Mantenga presionada la tecla **Fn** de la computadora portátil y pulse la tecla con un icono de monitor o identificado como **CRT/LCD**. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener detalles). Espere unos segundos hasta que aparezca una imagen.
2. Para mostrar imágenes en el monitor de la computadora portátil y en el proyector al mismo tiempo, pulse las mismas teclas nuevamente.
3. Si la computadora y el proyector no muestran la misma imagen, revise la utilidad **Pantalla** de Windows para asegurarse de que el puerto de monitor externo esté habilitado y que el modo de escritorio extendido esté deshabilitado. (Consulte el manual de su computadora o de Windows para obtener instrucciones).
4. Si es necesario, revise los ajustes de su tarjeta de video y configure la opción de pantallas múltiples en **Clonar** o en **Espejo**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Visualización desde una computadora portátil Mac

Si ve el mensaje “Sin Señal” cuando proyecta desde una computadora portátil Mac, necesita configurar la computadora portátil para pantallas duplicadas. (Consulte el manual de su computadora portátil para obtener más información).

1. Abra la utilidad **Preferencias del Sistema** y seleccione **Pantallas**.
2. Seleccione la opción **Pantalla** o **LCD en color**, si es necesario.
3. Haga clic en la ficha **Organizar** o **Alineación**.
4. Seleccione la casilla de verificación **Pantallas duplicadas**.

Tema principal: Soluciones para cuando aparece el mensaje "Sin Señal"

Soluciones para cuando aparece el mensaje "No Soportado"

Si aparece el mensaje “No Soportado”, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que haya seleccionado la entrada de señal correcta en el menú Señal.
- Asegúrese de que la resolución de pantalla de la computadora no supere la resolución y el límite de frecuencia del proyector. Si es necesario, seleccione una resolución de pantalla diferente para la computadora. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando sólo aparece parte de la imagen

Si sólo aparece una parte de la imagen de computadora, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Auto** del control remoto para optimizar la señal de la imagen.
- Pulse el botón **Aspect** del control remoto para seleccionar una relación de aspecto diferente.
- Si amplió o redujo el tamaño de la imagen con los botones **E-Zoom**, pulse el botón **Esc** dos veces para volver a una pantalla completa.
- Revise los ajustes de pantalla de la computadora para desactivar la opción de pantalla doble y configure la resolución dentro de los límites del proyector. (Consulte el manual de su computadora para obtener detalles).
- Revise la resolución asignada a los archivos de presentación para ver si se han creado para una resolución distinta a la que está utilizando para proyectar. (Consulte la utilidad de ayuda del software para obtener detalles).

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando la imagen contiene ruido o estática

Si la imagen proyectada parece contener interferencia electrónica (ruido) o estática, pruebe las siguientes soluciones:

- Revise los cables que conectan su computadora o fuente de video al proyector. Éstos deben estar:
  - separados del cable de alimentación para evitar interferencia
  - conectados correctamente en ambos extremos
  - no conectados a un cable de extensión
- Revise los ajustes del menú Señal del proyector para asegurarse de que coincidan con la fuente de video. Si están disponibles para su fuente de video, configure los ajustes **Progresivo** y **Reducción de ruidos**.
- Seleccione una resolución de video para la computadora que sea compatible con el proyector.

- Si va a proyectar desde una computadora, pulse el botón **Auto** del control remoto para ajustar automáticamente los ajustes **Tracking** y **Sync**.
- Si conectó unos cables de extensión, intente proyectar sin ellos para ver si son la causa de la interferencia en la señal.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Formatos de pantalla de video compatibles

Soluciones para cuando la imagen está borrosa

Si la imagen proyectada está borrosa, pruebe las siguientes soluciones:

- Ajuste el enfoque de la imagen.
- Limpie las lentes del producto.

  Nota: Para que no se acumule condensación en las lentes después de traer el producto de un entorno frío, deje que éste se caliente hasta alcanzar la temperatura ambiente antes de usarlo.

- Coloque el proyector cerca de la pantalla y directamente enfrente del centro de ella.
- Si proyecta desde una computadora, pulse el botón **Auto** del control remoto para ajustar automáticamente el tracking y la sincronización.
- Repita el proceso de Screen Fit para superponer las imágenes de los proyectores. Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones.
- Si proyecta desde una computadora, utilice una resolución inferior.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Distancia de proyección

Tareas relacionadas

Enfoque de la imagen con los anillos de enfoque

Limpieza de la lente

Soluciones para cuando el brillo o los colores de la imagen son incorrectos

Si la imagen proyectada es demasiado oscura o clara, o si los colores están incorrectos, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **Color Mode** del control remoto para probar distintos modos de color para la imagen y el entorno.
- Asegúrese de seleccionar el ajuste **Señal de entrada** o **Señal de Video** en el menú Señal, si está disponible para su fuente de imagen.
- Compruebe que todos los cables estén conectados firmemente al proyector y a su dispositivo de video. Si ha conectado cables largos, pruebe a conectar cables más cortos.
- Si está utilizando el ajuste de Consumo eléctrico **ECO**, seleccione **Normal** en el menú Ajustes.

  Nota: En altitudes superiores o en lugares sujetos a altas temperaturas, la imagen se puede oscurecer y es posible que no pueda configurar el ajuste Consumo eléctrico.

- Si la imagen se ha oscurecido progresivamente, es posible que necesite reemplazar una lámpara de los proyectores dentro de poco.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Mantenimiento de la lámpara del proyector

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Soluciones para cuando una imagen en 3D no se proyecta correctamente

Si una imagen en 3D no se proyecta correctamente, pruebe las siguientes soluciones:

- Pulse el botón **2D/3D** del control remoto para cambiar al modo 3D, si es necesario. También puede activar el modo 3D configurando el ajuste **Pantalla 3D** en el menú Señal en **On**.
- Asegure que tanto su dispositivo de video como sus archivos de medios sean compatibles con 3D. Consulte la documentación incluida con su dispositivo de video para obtener más información.
- Asegúrese de utilizar cables HDMI compatibles con señales 3D. Si está utilizando un divisor, asegure que sea compatible con señales 3D.
- Asegure que esté proyectando sobre una pantalla plateada (ganancia recomendada: 2,3 a 2,7).

- Seleccione el ajuste **Formato 3D** correcto en el menú Señal. Normalmente debe estar configurado en **Automático**, pero en algunos casos es posible que tenga que seleccionar un ajuste diferente para que coincida con la señal 3D de su dispositivo de video.
- Compruebe que esté utilizando los lentes 3D proporcionados con el producto o los lentes opcionales vendidos por Epson. Los lentes proporcionados y vendidos por Epson están diseñados específicamente para uso con este producto. Es posible que otros lentes 3D pasivos no funcionen.
- Verifique que los filtros polarizadores estén instalados correctamente. El número en cada filtro debe coincidir con el número en el proyector en el que está instalado. Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones.
- Asegure que esté dentro del alcance de visualización de imágenes en 3D. También asegúrese de colocar el producto lo suficientemente cerca de la pantalla.
- Si las otras soluciones no solucionan el problema, cambie el ajuste **Invertir imagen 3D** en el menú Señal. Si esto no soluciona el problema, vuelva a configurar el ajuste a su valor original.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de la señal de entrada: Menú Señal

Equipo adicional y piezas de repuesto

Alcance de visualización de imágenes en 3D

Distancia de proyección

Soluciones cuando no aparecen imágenes en un monitor externo

Si no aparecen imágenes en un monitor externo conectado, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que haya un cable VGA conectado a la computadora y al puerto **Computer1** del proyector.
- Asegúrese de que haya un cable de monitor externo conectado al monitor y al puerto **Monitor Out** del proyector.
- Configure el ajuste **Puerto Salida monitr** en **Salida monitor**.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Referencias relacionadas

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Soluciones a problemas de sonido

Si no hay sonido cuando lo espera o si el volumen es demasiado bajo o alto, pruebe las siguientes soluciones:

- Configure los ajustes de volumen del proyector.
- Pulse el botón **A/V Mute** del control remoto para reanudar el video y el audio si se han detenido temporalmente.
- Pulse el botón **Source Search** o **Search** para cambiar a la fuente de entrada correcta, si es necesario.
- Revise la fuente de computadora o video para asegurarse de que el volumen esté activado y que la salida de audio esté configurada para la fuente correcta.
- Revise las conexiones de los cables de audio entre el proyector y la fuente de video.
- Si no escucha sonido de una fuente HDMI, configure el dispositivo conectado para reproducir señales PCM.
- Asegúrese de que todos los cables de audio conectados lleven la etiqueta "No Resistance" (Sin resistencia).
- Si está utilizando una computadora Mac y no escucha sonido de la fuente HDMI, compruebe que su Mac puede reproducir audio a través del puerto HDMI. Si no, necesita conectar un cable de audio.
- Si enciende el proyector inmediatamente después de apagarlo, los ventiladores de enfriamiento pueden operar a alta velocidad por un momento y causar un ruido inesperado. Esto es normal.

Tema principal: Solución de problemas de imagen o sonido

Conceptos relacionados

Conexiones del proyector

Tareas relacionadas

Control del volumen con los botones de volumen

Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Revise las soluciones de las siguientes secciones si tiene problemas para hacer funcionar el proyector o el control remoto.

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector

Soluciones a problemas con el control remoto

Soluciones a problemas de contraseñas

Tema principal: Solución de problemas

Soluciones a problemas de encendido o apagado del proyector

Si el producto no se enciende cuando pulsa el botón de encendido o se apaga inesperadamente, pruebe las siguientes soluciones:

- Asegúrese de que los cables de alimentación estén bien conectados al producto y a una toma de corriente que funcione.
- Los botones del producto pueden estar bloqueados por motivos de seguridad. Desbloquee los botones o use el control remoto para encender el producto.
- Los cables de alimentación pueden estar defectuosos. Desconecte los cables y comuníquese con Epson.
- Si las lámparas del producto se apagan inesperadamente, es posible que haya entrado en modo de reposo después de un período de inactividad. Comience una presentación para activar el producto.
- Si una de las lámparas del producto se apaga y los indicadores de encendido y temperatura **Temp** están iluminados de color rojo, el producto se ha sobrecalentado y apagado. Revise las soluciones para este estado del indicador.
- Si el botón de encendido del control remoto no enciende el producto, revise las pilas y asegúrese de que el ajuste **Receptor Remoto** esté activado en el menú del producto, si está disponible.

Si los proyectores maestro y receptor no se encienden al mismo tiempo, pruebe las siguientes soluciones:

- Compruebe que los proyectores estén conectados con el cable USB. Consulte la *Guía de instalación* para obtener instrucciones.
- Confirme que los ajustes **Modo Apilados** estén configurados en **On**.
- Si ocurre un error en el proyector maestro, el proyector receptor muestra un mensaje de advertencia. Pulse el botón **Enter** del control remoto para apagar el proyector receptor. Deje de utilizar el proyector maestro y comuníquese con Epson para obtener asistencia. Para encender y utilizar solamente el proyector receptor, mantenga presionado el botón **2** del control remoto y pulse el botón de encendido.
- Si ocurre un error en el proyector receptor, el proyector maestro muestra un mensaje de advertencia. Puede seguir utilizando el proyector maestro. Deje de utilizar el proyector receptor y comuníquese con Epson para obtener asistencia.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Estado de los indicadores del proyector

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Ajustes de configuración del proyector: Menú Extendida

Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Desbloqueo de los botones del proyector

Reemplazo de las pilas del control remoto

Soluciones a problemas con el control remoto

Si el proyector no responde a los comandos del control remoto, pruebe las siguientes soluciones:

- Compruebe que las pilas del control remoto estén instaladas correctamente y que tengan carga. Si es necesario, reemplácelas.
- Asegúrese de operar el control remoto dentro del ángulo y el alcance de recepción del proyector.
- Asegure que el proyector no se esté calentando o apagando.
- Verifique si uno de los botones del control remoto está trabado, lo que podría causar que el proyector entre en modo de reposo. Suelte el botón para activar el control remoto.
- Las luces fluorescentes fuertes, la luz directa del sol y las señales de dispositivos infrarrojos pueden interferir con los receptores del control remoto del proyector. Atenúe las luces o aleje el proyector del sol o de equipos que causen interferencia.
- Si es posible, apague uno de los receptores del control remoto en el sistema de menús del proyector o revise si todos los receptores han sido apagados.
- Si asignó un número de ID al control remoto para operar varios proyectores, es posible que tenga que revisar o modificar el ajuste de ID (esta función no está disponible con todos los proyectores).
- Si pierde el control remoto, puede adquirir uno de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Operación del control remoto

Ajustes de las características del proyector: Menú Ajustes

Dónde obtener ayuda

Tareas relacionadas

Reemplazo de las pilas del control remoto

Soluciones a problemas de contraseñas

Si no puede ingresar una contraseña o no la recuerda, pruebe las siguiente soluciones:

- Es posible que haya activado la protección de contraseña sin antes configurar una contraseña. Ingrese **0000** con el control remoto.
- Si ha ingresado una contraseña incorrecta demasiadas veces y ve un mensaje que muestra un código solicitado, escriba el código y comuníquese con Epson. Proporcione el código de solicitud mostrado en la pantalla y una prueba de propiedad para obtener ayuda para desbloquear el proyector.
- Si pierde el control remoto, no podrá ingresar una contraseña. Compre uno nuevo de un distribuidor de productos Epson autorizado.

Tema principal: Solución de problemas de funcionamiento del proyector o del control remoto

Referencias relacionadas

Dónde obtener ayuda

Dónde obtener ayuda

Si necesita comunicarse con Epson para obtener servicios de soporte técnico, utilice las siguientes opciones de soporte.

Soporte por Internet

Visite la página de soporte de Epson en global.latin.epson.com/Soporte para obtener soluciones a los problemas más comunes. Puede descargar utilidades y otros archivos, obtener respuestas a preguntas frecuentes y soluciones de problemas o enviar un correo electrónico a Epson con sus preguntas.

Hable con un representante de soporte técnico

Antes de llamar para obtener asistencia, tenga a mano la siguiente información:

- Nombre del producto
- Número de serie del producto (ubicado en la parte inferior o posterior del proyector, o en el sistema de menús)
- Comprobante de compra (como un recibo) y la fecha de compra
- Configuración de la computadora o del video
- Descripción del problema

Luego, marque uno de los siguientes números de teléfono:

País	Teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300
Bolivia*	800-100-116
Brasil	Capitales de estados y áreas metropolitanas: 4003-0376 Otras áreas: 0800-880-0094
Chile	(56 2) 2484-3400
Colombia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	800-377-6627
Ecuador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código NIP: 8320
México	México, D.F.: (52 55) 1323-2052 Resto del país: 01-800-087-1080
Nicaragua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Perú	Lima: (51 1) 418-0210 Resto del país: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguay	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

* Para llamar desde teléfonos móviles a estos números gratuitos, póngase en contacto con su operador telefónico local.

** Marque los primeros 7 dígitos, espere el mensaje de respuesta y luego ingrese el código NIP.

Nota: Puede incurrir en costos de llamada interurbana o de larga distancia. Si su país no figura en la lista, comuníquese con la oficina de ventas de Epson del país más cercano.

Compra de suministros y accesorios

Puede comprar pantallas, otros accesorios opcionales y piezas de repuesto de un distribuidor de productos Epson autorizado. Para encontrar el distribuidor más cercano, visite la página global.latin.epson.com. O bien, puede comunicarse con la oficina de ventas más cercana tal como se describe en la sección "Dónde obtener ayuda".

Tema principal: Solución de problemas

Especificaciones técnicas

En las siguientes secciones se enumeran las especificaciones técnicas del proyector.

Especificaciones generales del proyector

Tipo de pantalla	Matriz activa TFT de polisilicio
Resolución	1280 × 800 píxeles (WXGA)
Lente	F=1,58 a 1,72
	Distancia focal: 16,9 a 20,28 mm
Reproducción de color	Color completo, 16,77 millones de colores
Luminosidad	Modo Consumo eléctrico Normal:
(para cada proyector)	Emisión de luz blanca de 3000 lúmenes (estándar ISO 21118)
	Emisión de luz de color de 3000 lúmenes
	Modo Consumo eléctrico ECO:
	Emisión de luz blanca de 2400 lúmenes (estándar ISO 21118)
Relación de contraste	Hasta 5000:1 (modo 3D)
Tamaño de imagen	80 pulg. (2,03 m) a 150 pulg. (3,81 m)
Distancia de proyección	97 pulg. (2,46 m) a 227 pulg. (5,77 m)
Métodos de proyección	Frontal, posterior, montaje en el techo

Relación de aspecto óptico (ancho a altura)	16:10
Ajuste de enfoque	Manual
Ajuste de zoom	Manual (óptico)
Relación de zoom (mínimo a máximo)	1:1,2
Sistema de sonido interno (para cada proyector)	2 W monaural
Nivel de ruido	39 dB (modo de Consumo eléctrico Normal) 32 dB (modo Consumo eléctrico ECO)
Ángulo de corrección trapezoidal	Vertical: ± 15° (pantalla normal); ± 10° (pantalla plateada) Horizontal: ± 15° (pantalla normal); ± 10° (pantalla plateada)
Compatibilidad del puerto USB tipo B	Compatible con USB 1.1 y 2.0 para el control de proyectores apilados
Compatibilidad del puerto USB tipo A	Compatible con USB 1.1 y 2.0 para el control de proyectores apilados

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de la lámpara del proyector

Tipo	UHE (Eficiencia ultra alta)
Consumo de energía	200 W
Vida útil de la lámpara	Modo Consumo eléctrico Normal: Hasta aproximadamente 4000 horas Modo Consumo eléctrico ECO: Hasta aproximadamente 5000 horas

Nota: Para prolongar la vida útil del proyector, apáguelo cuando no lo esté usando. La vida útil de la lámpara puede variar dependiendo del modo seleccionado, las condiciones ambientales y el uso que se le dé al producto. La luminosidad disminuye con el tiempo.

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones del control remoto

Alcance de recepción	19,7 pies (6 m)
Pilas	Dos pilas AA de manganeso o alcalinas

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de las dimensiones del proyector

Nota: Estas especificaciones aplican al producto cuando los proyectores están apilados.

Altura (sin incluir las patas)	7,76 pulg. (197 mm)
Anchura	14,6 pulg. (372 mm)
Profundidad	13,8 pulg. (350 mm)
Peso	17,4 lb (7,9 kg)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones eléctricas del proyector

Nota: Estas especificaciones corresponden a cada proyector individualmente.

Frecuencia nominal	50/60 Hz
Fuente de alimentación	100 a 240 V CA ±10% 2,9 a 1,3 A
Consumo de energía (100 a 120 V)	En funcionamiento: Modo Consumo eléctrico Normal: 289 W Modo Consumo eléctrico ECO: 237 W En espera: 0,36 W (Comunic. desact.), 3,2 W (Comunic. activ.)

Consumo de energía (220 a 240 V)	En funcionamiento: Modo Consumo eléctrico Normal: 277 W Modo Consumo eléctrico ECO: 230 W En espera: 0,40 W (Comunic. desact.), 3,3 W (Comunic. activ.)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones ambientales del proyector

Temperatura	En funcionamiento: 41 a 95 ºF (5 a 35 ºC) Almacenado: 14 a 140 ºF (–10 a 60 ºC)
Humedad (relativa, sin condensación)	En funcionamiento: 20 a 80% Almacenado: 10 a 90%
Rango de altitud de funcionamiento	Hasta 4921 pies (1500 m) Hasta 7500 pies (2286 m) con el Modo alta altitud activado

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de los lentes 3D

Polarización	Circular

Tema principal: Especificaciones técnicas

Especificaciones de seguridad y homologaciones del proyector

Estados Unidos	Configuración apilada:
	FCC Parte 15B Clase A (DoC)
	UL60950-1 Segunda edición (Marca cTUVus)
	Configuración de un proyector:
	FCC Parte 15B Clase B (DoC)
	UL60950-1 Segunda edición (Marca cTUVus)
Canadá	Configuración apilada:
	ICES-003 Clase A
	CSA-C22.2 Nº 60950-1-07 (Marca cTUVus)
	Configuración de un proyector:
	ICES-003 Clase B
	CSA-C22.2 Nº 60950-1-07 (Marca cTUVus)

Tema principal: Especificaciones técnicas

Formatos de pantalla de video compatibles

Para obtener los mejores resultados, la resolución del puerto de monitor o de la tarjeta de video de su computadora debe configurarse para mostrarse en la resolución nativa del proyector. Sin embargo, el proyector incluye un chip con tecnología SizeWise de Epson compatible con otras resoluciones de pantalla de computadora, de modo que la imagen cambia de tamaño para ajustarse automáticamente.

La frecuencia de actualización (frecuencia vertical) del puerto de monitor o de la tarjeta de video de su computadora debe ser compatible con el proyector. (Consulte el manual de su computadora o tarjeta de video para obtener detalles).

Las siguientes tablas muestran la frecuencia de actualización y la resolución que son compatibles para cada formato de pantalla de video compatible.

Señales 2D

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
Señales de computadora (RGB analógica)		

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60/75/85	1280 × 800
	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+*	60	1680 × 1050
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Video compuesto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Video componente		
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Señales de entrada HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

* Resolución **Ancho** solamente

Señales 3D

Formato de pantalla	Frecuencia de actualización (en Hz)	Resolución (en píxeles)	Formatos 3D
HDTV750p (720p)	50/60	1280 × 720	Frame Packing (Empaquetado de fotogramas) Lado a Lado Arriba y Abajo
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920 × 1080	Lado a Lado
HDTV1125p (1080p)	24	1920 × 1080	Frame Packing (Empaquetado de fotogramas) Arriba y Abajo
	50/60	1920 × 1080	Lado a Lado

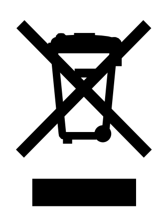
Tema principal: Especificaciones técnicas

Avisos

Consulte las siguientes secciones para conocer avisos importantes acerca de su proyector.

Atención usuarios en la provincia de Buenos Aires, Argentina

La etiqueta de un contenedor tachado que hallará en su producto indica que este producto no se puede tirar con la basura doméstica normal. Para impedir posibles daños medioambientales o para la salud, separe este producto de otros canales de desecho para garantizar que se recicle de una forma segura para el medio ambiente. Para más información sobre las instalaciones de recolección disponibles, diríjase a las autoridades locales o al punto de venta donde adquirió este producto.



Esta información solo aplica a los usuarios de la provincia de Buenos Aires, Argentina, en concordancia con la Ley Nro. 14321 de la provincia de Buenos Aires sobre gestión de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE).

Para otros países y otras localidades, por favor contáctese con su gobierno local para investigar la posibilidad de reciclar su producto.

Tema principal: Avisos

Información de seguridad importante

Precaución: Nunca mire directamente a la lente del proyector mientras esté encendida la lámpara; la luz brillante puede lastimarle la vista. No permita que los niños miren a la lente cuando esté encendida. No abra ninguna tapa del proyector, excepto las de la lámpara y del filtro de aire. El voltaje elevado en el interior del proyector podría lastimarle. No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indica específicamente en este *Manual del usuario*. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

Advertencia: El proyector y sus accesorios se suministran embalados en bolsas de plástico. Mantenga las bolsas de plástico fuera del alcance de niños pequeños para evitar riesgos de asfixia.

Precaución: Cuando cambie la lámpara, no toque la lámpara nueva con las manos desprotegidas; los residuos de grasa de las manos pueden acortar la vida útil de la lámpara. Utilice un paño o guantes para manipular la lámpara nueva.

Tema principal: Avisos

Instrucciones importantes de seguridad

Siga estas instrucciones de seguridad cuando configure y utilice el proyector:

- No mire directamente a la lente mientras esté encendido el proyector. La luz brillante le puede lastimar la vista. No se pare enfrente del proyector para que la luz brillante no le encandile los ojos.
- No coloque el proyector en una mesa, una base o un carrito inestable.
- No utilice el proyector si está ladeado o inclinado sobre un costado. No incline el proyector más de 30° hacia delante o hacia atrás.
- Si el proyector está montado en el techo o en una pared, debe ser instalado por técnicos cualificados utilizando el hardware de montaje diseñado para uso con este proyector.
- Cuando instale o ajuste un soporte para montaje en techo o en pared, no utilice adhesivos para evitar que los tornillos se aflojen y no utilice aceites o lubricantes. Dichos materiales pueden causar que el exterior del proyector se rompa y que el proyector se desprenda del soporte para montaje en techo. Esto puede causar heridas graves a cualquier persona que esté debajo del soporte y podría dañar al proyector.
- No utilice el proyector cerca de agua, fuentes de calor, alambres eléctricos de alto voltaje o fuentes de campos magnéticos.

- Utilice el tipo de fuente de alimentación indicado en el proyector. El uso de una fuente de alimentación diferente puede provocar un incendio o descargas eléctricas. Si no está seguro de la electricidad disponible, consulte a su distribuidor o compañía eléctrica.
- Coloque el proyector cerca de una toma de corriente donde se pueda conectar fácilmente.
- Tome las siguientes precauciones con respecto al enchufe: No toque el enchufe con las manos mojadas. No introduzca el enchufe en una toma de corriente que tenga polvo. Introduzca el enchufe firmemente en la toma. No tire del cable de alimentación para desconectar el enchufe; siempre sujete el enchufe al desconectarlo. No sobrecargue las conexiones de pared, los cables de extensión o el interruptor de corriente. El incumplimiento de estas precauciones podría provocar un incendio o descargas eléctricas.
- No coloque el proyector en un lugar donde se pueda pisar el cable. Esto puede romper o dañar el enchufe.
- Desconecte el proyector de la toma de corriente antes de limpiarlo. Utilice un paño seco (o, para suciedad o manchas difíciles, puede utilizar un paño húmedo que se haya escurrido) para limpiar el proyector. No utilice productos de limpieza líquidos o en aerosol que contengan gas inflamable y tampoco utilice solventes, como alcohol, diluyente de pintura o benceno.
- No obstruya las ranuras o las aperturas del exterior del proyector. Éstas proporcionan ventilación y evitan que el proyector se sobrecaliente. No opere el proyector sobre un sofá, sobre una alfombra u otra superficie blanda, y no lo coloque sobre papeles sueltos. No cubra el proyector con una cobija, una cortina o un mantel. Si va a instalar el proyector cerca de una pared, deje una distancia mínima de 7,9 pulg. (20 cm) entre la pared y las rejillas de salida de aire.
- No utilice el proyector en una cabina cerrada a menos que tenga buena ventilación.
- No introduzca objetos de ningún tipo en las aperturas del proyector. No deje objetos, especialmente objetos inflamables, cerca del proyector. No derrame líquidos de ningún tipo en el proyector.
- Si está utilizando dos o más proyectores que estén juntos, deje al menos 2 pies (60 cm) de espacio entre los proyectores para permitir una ventilación adecuada.
- Es posible que necesite limpiar el filtro de aire y la salida de aire. Un filtro de aire o salida de aire obstruido puede bloquear la ventilación necesaria para enfriar el proyector. No utilice aire comprimido en lata ya que los gases pueden dejar residuos.
- No guarde el proyector al aire libre durante un periodo largo.
- No intente reparar este producto usted mismo salvo cuando se indica específicamente en este manual. Deje todas las reparaciones oportunas en manos de personal cualificado. Al abrir y quitar las tapas puede verse expuesto a voltajes perjudiciales y otros peligros.
- Nunca abra las tapas del proyector a menos que así se especifique en este manual. Nunca intente desmontar o modificar el proyector. Deje las reparaciones en manos de personal técnico.

- Desconecte el proyector de la toma de corriente y consulte personal de servicio especializado en cualquiera de estas circunstancias: si no funciona con normalidad después de seguir las instrucciones de funcionamiento o si muestra un rendimiento muy distinto; si el proyector expulsa humo, olores o ruidos extraños; si el cable de alimentación o el enchufe está dañado o roto; si se ha derramado líquido o se han introducido objetos extraños en el proyector o si ha estado expuesto a lluvia o agua; si se ha caído o se ha dañado el exterior del proyector.
- No toque el enchufe durante una tormenta eléctrica. De lo contrario, podría recibir una descarga eléctrica.
- Desconecte el proyector cuando no lo vaya a utilizar durante un periodo prolongado.
- No use el proyector donde pueda estar expuesto a lluvia, agua o excesiva humedad.
- No use o guarde el proyector donde pueda estar expuesto a humo, vapor, gases corrosivos, polvo excesivo, vibraciones o golpes.
- No utilice el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a gases inflamables o explosivos.
- No use o almacene el proyector o el control remoto en un lugar caliente, como cerca de una unidad de calefacción, bajo la luz directa del sol o en un vehículo cerrado.
- Si utiliza el proyector en un país distinto al país donde lo compró, utilice el cable de alimentación correcto para ese país.
- No pise el proyector o coloque objetos pesados encima de él.
- No use el proyector fuera del rango de temperatura requerida de 41 a 95 °F (5 a 35 °C). La proyección puede ser inestable en temperaturas superiores o inferiores a las mencionadas y el proyector se puede averiar. No use o guarde el proyector en lugares donde pueda estar expuesto a cambios repentinos de temperatura.
- No guarde el proyector en ambientes cuya temperatura no se encuentre comprendida entre los 14 a 140 °F (–10 a 60 °C) o en lugares donde esté expuesto a la luz solar directa durante períodos largos. De lo contrario, podría dañarse el exterior del proyector.
- No coloque ningún objeto que se pueda deformar o dañar cerca de las salidas de aire. No ponga sus manos o cara cerca de las salidas de aire mientras esté realizando una proyección. No ponga su cara cerca del proyector cuando esté en funcionamiento.
- Antes de mover el proyector, asegúrese de que el proyector esté apagado, que el enchufe esté desconectado de la toma de corriente y que todos los cables estén desconectados.
- Nunca intente retirar la lámpara inmediatamente después de usar el proyector ya que estará muy caliente. Antes de retirar la lámpara, apague el proyector y espere por lo menos una hora para que la lámpara se pueda enfriar completamente.
- No desmonte la lámpara o la someta a impactos.

- No coloque la fuente de una llama, tal como una vela encendida, encima o cerca del proyector.
- No bloquee la lente durante la proyección con un libro o cualquier otro objeto que no sea la tapa de la lente. Esto podría dañar el proyector o provocar un incendio.
- No modifique el cable de alimentación. No coloque objetos pesados encima del cable de alimentación y no doble, tuerce o tire demasiado del cable. Mantenga el cable de alimentación alejado de aparatos electrónicos calientes.
- Si se rompe la lámpara, ventile la habitación para evitar inhalar los gases que ésta contiene o evitar que dichos gases le entren en los ojos o la boca. Si inhala los gases o los gases le entran en los ojos o la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Si el proyector está montado en el techo y se rompe la lámpara, tenga cuidado de que los trozos de vidrio no le caigan en los ojos o en la boca cuando abra la tapa de la lámpara. Si algún trozo de vidrio le entra en los ojos o en la boca, acuda inmediatamente a consulta médica.
- Siempre baje el volumen antes de encender el proyector. Si el volumen está demasiado alto cuando enciende el proyector, puede dañar sus oídos.

Nota: Hg Este producto incluye una lámpara o lámparas que contiene(n) mercurio. Consulte la normativa nacional y local en materia de eliminación o reciclaje. No la tire a la basura.

ADVERTENCIA: Los cables incluidos con este producto contienen productos químicos, incluyendo plomo, que, según el estado de California, provoca defectos de nacimiento u otras alteraciones de tipo reproductivo. ***Lávese las manos después de tocarlos.*** (Este aviso se proporciona según la Proposición 65 en el Código de Salud y Seguridad de California §25249.5 y posteriores).

Instrucciones importantes de seguridad para 3D

Restricción de uso

Tema principal: Avisos

Instrucciones importantes de seguridad para 3D

Siga estas instrucciones de seguridad para la proyección en 3D cuando configure y utilice el proyector:

- Si usted o cualquier espectador experimenta los siguientes síntomas u otras molestias graves al ver imágenes de video en 3D, deje de ver las imágenes inmediatamente y póngase en contacto con un médico: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de conciencia, visión alterada, movimientos involuntarios, desorientación, astenopía, náusea/vómito, mareos, dolores de cabeza, fatiga o visión borrosa/doble que dura más de unos segundos. No participe en actividades potencialmente peligrosas (como manejar un vehículo u operar maquinaria) hasta que los síntomas

desaparezcan por completo. Si los síntomas persisten, deje de usar y no vuelva a ver imágenes estereoscópicas en 3D sin hablar con un médico acerca de sus síntomas.

- Algunos espectadores pueden experimentar un ataque convulsivo o se pueden desmayar cuando son expuestos a imágenes o luces parpadeantes incluidas en cierto contenido en 3D. Cualquier persona que tenga antecedentes de ataques convulsivos, pérdida de conciencia, síntomas asociadas con una condición epiléptica, o que tenga un historial familiar de epilepsia, debe hablar con un médico antes de usar la función 3D. Se recomienda que todos los espectadores tomen descansos con regularidad al ver imágenes de video en 3D o al jugar juegos en formato 3D estereoscópico. Se recomiendan descansos de por lo menos 5 a 15 minutos después de cada 30 a 60 minutos de visualización de contenido en formato 3D estereoscópico.*

  *Basado en las directrices publicadas por el Consorcio 3D revisadas el 10 de diciembre de 2008. La duración y la frecuencia de los descansos necesarios pueden variar de una persona a otra. Si experimenta cualquier molestia, inmediatamente deje de ver las imágenes de video en 3D o de jugar juegos en formato 3D estereoscópico hasta que terminen las molestias; póngase en contacto con un médico si es necesario.
- Debido al posible impacto en el desarrollo visual, los espectadores de imágenes de video en 3D deben ser mayores de 6 años. Los niños y adolescentes pueden ser más susceptibles a problemas de salud asociados con la visualización de imágenes en 3D y deben ser supervisados atentamente para impedir la visualización prolongada sin descanso.
- Al ver imágenes en 3D, mantenga una distancia de la pantalla de por lo menos tres veces la altura de la pantalla. La distancia de visualización recomendada para una pantalla de 80 pulg. es de al menos 10 pies (3 m) y de al menos 12 pies (3,6 m) para una pantalla de 100 pulg. También se recomienda utilizar un tamaño de pantalla inferior a 120 pulg. Si no respeta la distancia de visualización recomendada o si utiliza una pantalla más grande de la recomendada, puede sufrir fatiga ocular.
- La visualización de contenido en 3D puede causar mareos y desorientación en algunas personas. Por lo tanto, para evitar lesiones, no coloque el proyector o la pantalla cerca de huecos de escaleras, terrazas o cables, y no se siente cerca de objetos que podría golpear y quebrar por accidente.
- Las siguientes personas deben limitar su visualización de contenido en 3D:

  Personas con antecedentes de fotosensibilidad

  Personas con cardiopatía

  Personas con mala salud

  Personas privadas de sueño

  Personas cansadas

  Personas bajo la influencia de drogas o alcohol

Cualquier persona que haya tenido ataques epilépticos o alteraciones sensoriales provocados por efectos de luces intermitentes.

ALGUNOS PATRONES DE LUZ PUEDEN PROVOCAR ATAQUES CONVULSIVOS EN PERSONAS SIN NINGÚN ANTECEDENTE DE EPILEPSIA.

- No deje los lentes 3D o cualquier pieza suministrada con los lentes dentro del alcance de los niños. Podrían ingerirlos accidentalmente. En caso de ingestión accidental, póngase en contacto inmediatamente con un médico.
- Cuando tenga los lentes puestos, tenga cuidado con los extremos de la montura y no meta los dedos en ninguna de las partes móviles, como las bisagras. De lo contrario, podría lastimarse los ojos o los dedos.
- Al deshacerse de los lentes 3D, sigas las normas y regulaciones locales.

Tema principal: Instrucciones importantes de seguridad

Restricción de uso

Cuando este producto se usa en aplicaciones que requieren un alto nivel de fiabilidad/seguridad, tal como dispositivos aéreos, ferroviarios, navales o automotrices, dispositivos de prevención de desastres, varios dispositivos de seguridad o dispositivos funcionales/de precisión, solamente utilice este producto después de considerar la inclusión de mecanismos de seguridad y las redundancias en su diseño para mantener la seguridad y la fiabilidad total del sistema.

Debido a que este producto no fue diseñado para ser utilizado en aplicaciones que requieren un elevado nivel de fiabilidad/seguridad, tales como equipos aeroespaciales, equipos de comunicación principales, equipos de control de energía nuclear o equipo médico relacionado con la atención médica, considere la idoneidad de este producto después de un evaluación completa.

Tema principal: Instrucciones importantes de seguridad

Garantía limitada de Epson

1. Garantía limitada de productos Epson

Los productos Epson tienen garantía contra defectos de fabricación y el malfuncionamiento de los materiales utilizados para la fabricación de los mismos siempre y cuando las fallas ocurran bajo las condiciones de uso y manejo detalladas en la documentación del producto. Así mismo, la garantía cubrirá únicamente el periodo especificado en la sección "Cobertura de garantía limitada Epson", la cual toma efecto a partir de la fecha de entrega del producto al comprador por parte de Epson o algún distribuidor autorizado Epson (vea **Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica**), en el país donde compró el producto Epson.

Epson también garantiza que los consumibles (cartuchos de tinta, tóner y pilas) incluidos con el producto se comportarán de acuerdo con las especificaciones siempre y cuando se utilicen antes de que expire la garantía de los mismos.

2. Alcance de la garantía

Si Epson recibiera aviso de algún defecto en el producto durante el periodo de garantía, podrá, a su discreción, reparar o reemplazar el producto defectuoso sin costo para el cliente. En el caso de reemplazo, el producto sustituido pasará a ser propiedad de Epson. El producto que servirá de reemplazo podrá ser nuevo o previamente reparado de acuerdo con los estándares de calidad Epson y gozará del remanente de la garantía del producto original.

La presente garantía no incluye compensación o indemnización alguna causada por las fallas de funcionamiento del producto Epson. En cualquier caso, la responsabilidad máxima de Epson para con el cliente quedará limitada al precio de compra pagado a Epson o al distribuidor de venta autorizado.

Epson no proporciona ninguna garantía al software no fabricado por Epson aún cuando el software se entregue con productos Epson. El software estará amparado bajo la garantía del fabricante del mismo, tal y como lo señale la documentación que el fabricante adjunte.

3. Limitaciones y exclusiones

La garantía no será válida en los siguientes casos:

3.1 Cuando los números de serie del producto hayan sido alterados o retirados.

3.2 Cuando el producto Epson haya sufrido modificaciones no autorizadas, se le haya dado un uso incorrecto, o si el producto fue utilizado o almacenado sin respetar las especificaciones ambientales del mismo.

3.3 Cuando el producto haya sufrido daños directamente relacionados con el uso de accesorios y/o consumibles no originales, rellenados o reentintados, así como el uso de tipos de papel inapropiados para las especificaciones del producto.

3.4 Cuando el producto sufra daños debido al transporte inadecuado del mismo (en caso de que el empaque, instalación, mantenimiento y el desplazamiento del producto sean deficientes o negligentes).

3.5 Cuando se produzcan daños al producto causados por desastres naturales o provocados (incendios, inundaciones, tormentas eléctricas, terremotos, etc.), fluctuaciones de corriente eléctrica o interacción del producto Epson con productos de otras marcas y fabricantes.

3.6 Cuando se detecte que el producto fue desarmado total o parcialmente, o sufrió algún intento de reparación fuera de los Centros Autorizados de Servicio Epson.

3.7 Cuando se produzcan derrames de sustancias en el producto.

3.8 Cuando se descubra que las piezas plásticas exteriores hayan sido rayadas o maltratadas.

3.9 Cuando los daños al producto hayan sido causados por pruebas, instalación, mantenimiento o ajustes inapropiados.

La garantía no incluye accesorios (tapas, fundas y bandejas) o el reabastecimiento de suministros y consumibles (cartuchos de tinta, tóner, cintas entintadas, pilas, cilindros fotosensibles, perillas, cabezales de impresión y lámparas), los cuales, por su naturaleza, deben ser adquiridos regularmente a través de los canales de venta autorizados.

4. Obtención del servicio de garantía

Se recomienda consultar la documentación incluida con el producto para verificar que los ajustes del mismo estén correctamente configurados y ejecutar regularmente las pruebas y diagnósticos indicados. Así mismo, Epson recomienda el uso de suministros, accesorios y consumibles originales Epson para garantizar el óptimo funcionamiento del producto.

Para acceder al servicio de garantía, el cliente puede acudir a cualquiera de los Centros Autorizados de Servicio Epson de su país con una copia de su factura de compra, o llamar a los Centros de Asistencia Técnica Epson (vea la lista por países **Centros de asistencia técnica**, más adelante).

En el caso de que el cliente llame, deberá proporcionar los números de modelo y serie del producto, además de los datos del lugar y la fecha de compra (la garantía es únicamente válida en el país de compra).

En el caso de que no exista un Centro Autorizado de Servicio cercano a su localidad, por favor comuníquese con el Centro de Asistencia Técnica para que uno de nuestros representantes le indique dónde obtener servicio calificado.

5. Responsabilidades del cliente

El cliente es responsable por la seguridad de cualquier información confidencial y de su propiedad, así como de mantener copias de todos los archivos para poder restablecerlos en el caso de fallas. Cualquier actividad relacionada con la reinstalación del software que se entregó originalmente con el producto será facturada al cliente de acuerdo a las tarifas en vigor del Centro de Servicio Epson. Estos cargos y tarifas aplicarán también si la falla es causada por defectos de programas de software que sean propiedad del cliente o por la entrada de algún virus informático.

Para obtener servicio a domicilio o en el lugar donde se utiliza y/o almacena el producto, el cliente deberá proporcionar acceso directo al producto, espacio de trabajo adecuado, instalaciones eléctricas, acceso a los recursos necesarios para la instalación, reparación o mantenimiento y seguridad para la integridad del personal de Epson y sus herramientas de trabajo.

6. Cobertura de garantía limitada Epson

Producto	Modelo	Duración	Condiciones	Nota
Proyector	PowerLite	Dos años	Centro de servicio	La lámpara es un consumible

Servicio de asistencia técnica

Epson le ofrece asistencia técnica mediante servicios electrónicos y telefónicos. Antes de llamar a Epson, consulte los manuales incluidos con su producto. Si no encuentra una solución a su problema, visite la página de Internet de Epson: **global.latin.epson.com/Soporte** o comuníquese con la oficina de Epson más cercana o un distribuidor autorizado.

Centros de asistencia técnica

País	Teléfono
Argentina	(54 11) 5167-0300
Bolivia*	800-100-116
Chile	(56 2) 2484-3400
Colombia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	800-377-6627
Ecuador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código NIP: 8320
México	México, D.F.: (52 55) 1323-2052 Resto del país: 01-800-087-1080
Nicaragua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Perú	Lima: (51 1) 418-0210 Resto del país: 0800-10126

País	Teléfono
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguay	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

* Para llamar desde teléfonos móviles a estos números gratuitos, póngase en contacto con su operador telefónico local.

** Marque los primeros 7 dígitos, espere el mensaje de respuesta y luego ingrese el código NIP.

Si el país no se encuentra en la lista anterior, por favor comuníquese con la empresa que le vendió el producto.

A través de Internet usted puede obtener información y ayuda en línea para todos los productos Epson. Registre su equipo Epson en nuestra página de Internet, en **global.latin.epson.com/Soporte**, haga clic en la opción Soporte técnico y luego seleccione Registre su producto.

Soporte y servicio de garantía extendida

En algunos países, Epson le ofrece la posibilidad de ampliar la cobertura de la garantía original de sus productos. Puede obtener detalles a través de los Centros de asistencia técnica.

Lista de subsidiarias y oficinas Epson en Latinoamérica

Epson Argentina S.A.

Avenida Belgrano 964/970

(1092), Buenos Aires, Argentina

Tel: (54 11) 5167-0300

Fax: (54 11) 5167-0333

Epson Colombia, Ltda.

Calle 100, No. 21-64 piso 7

Bogotá, Colombia

Tel: (57 1) 523-5000

Fax: (57 1) 523-4180

Epson Perú, S.A.

Av. Canaval y Moreyra 590, San Isidro, Lima 27, Perú

Tel: (51 1) 418-0210

Fax: (51 1) 418-0220

Epson do Brasil Ltda.
Av Tucunaré, 720 - Tamboré
06460-020 Barueri - SP
Tel: (55 11) 3956-6868
Fax: (55 11) 3956-6806

Epson Costa Rica, S.A
102 Avenida Escazú
Torre 1, Piso 4, Suite 401/402
Escazú, San José
Costa Rica
Tel: (506) 2588-7855
Fax: (506) 2588-7888

Epson Venezuela, S.A.
Calle 4 con Calle 11-1
La Urbina Sur
Caracas, Venezuela
Tel: (58 212) 240-1111
Fax: (58 212) 240-1128

Epson Chile, S.A.
La Concepción 322
Providencia, Santiago, Chile
Tel: (56 2) 2484-3400
Fax: (56 2) 2484-3413

Epson México, S.A. de C.V.
Blvd. Manuel Ávila Camacho 389
Edificio 1 Conjunto Legaria
Col. Irrigación, México, D.F.
C.P 11510 México
Tel: (52 55) 1323-2000
Fax: (52 55) 1323-2183

Tema principal: Avisos

Marcas comerciales

EPSON®, PowerLite® e Instant Off® son marcas registradas y Epson Exceed Your Vision es un logotipo registrado de Seiko Epson Corporation.

Accolade® es una marca registrada y Duet™ y SizeWise™ son marcas comerciales de Epson America, Inc.

HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing LLC. HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Aviso general: El resto de productos que se mencionan en esta publicación aparecen únicamente con fines de identificación y pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Epson renuncia a todos los derechos sobre dichas marcas.



Tema principal: Avisos

Licencia del software de código abierto

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

- busybox-1.13.4
- iptables-1.4.4
- libgcc1(gcc-4.3.3)
- libstdc++-6.0.10
- linux-2.6.27
- patches
- udhcp 0.9.8
- uvc rev.219
- wireless_tools 29
- EPSON original drivers
- Stonestreet One Drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program",

below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are

prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and

conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version (“LGPL Programs”).

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can

change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used

non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interfaz definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer

version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program “University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “BSD License”.

The “BSD License” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “libjpeg” are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

============

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that “this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group”.

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as “the Independent JPEG Group's software”.

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce “uncompressed GIFs”. This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

“The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.”

libpng

This projector product includes the open source software program “libpng” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “libpng”.

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng progra

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, “Contributing Authors” is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied “AS IS”. The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A “png_get_copyright” function is available, for convenient use in “about” boxes and the like:

printf(“%s”, png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files “pngbar.png” and “pngbar.jpg (88x31) and “pngnow.png” (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program “zlib” which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the “zlib”.

The “zlib” are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of

the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

(2) University of California, Berkeley

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

(9) Hans-Peter Nilsson

(11) Christopher G. Demetriou

(12) SuperH, Inc.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems

or suggestions about this software to the SuperH Support Center via

e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

(15) Andrey A. Chernov

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN

CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO

EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AREDISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

Tema principal: Avisos

Aviso de derechos reservados

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales asumirán responsabilidad ante el comprador de este producto o ante terceros por daños, pérdidas, costos o gastos en que incurrieren los usuarios como

consecuencia de: accidente, uso inadecuado o abuso de este producto o modificaciones, reparaciones o alteraciones no autorizadas al mismo, o (excluidos los EE. UU.) por no seguir rigurosamente las instrucciones de operación y mantenimiento de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no se hace responsable por ningún daño o problemas causados por el uso de diferentes accesorios o productos consumibles que no sean Productos originales Epson o Productos aprobados Epson ratificados por Seiko Epson Corporation.

La información que se incluye en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor

Atribución de derechos reservados

Tema principal: Avisos

Una nota sobre el uso responsable de los materiales con derechos de autor

Epson pide a todos los usuarios a ser responsables y respetuosos de las leyes de derechos de autor cuando utilicen cualquier producto Epson. Aunque las leyes de algunos países permiten la copia limitada o la reutilización de material con derechos de autor en ciertas circunstancias, estas circunstancias pueden no ser tan amplias como algunos suponen. Póngase en contacto con su asesor legal si tiene alguna pregunta acerca de la ley de derechos de autor.

Tema principal: Aviso de derechos reservados

Atribución de derechos reservados

La información que se incluye en el presente está sujeta a cambios sin previo aviso.

6/13

CPD-38065

Tema principal: Aviso de derechos reservados